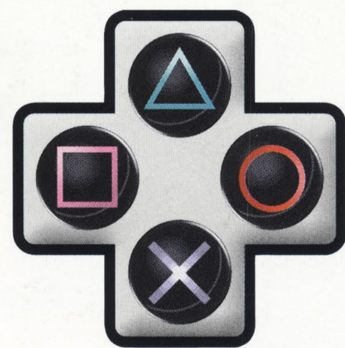
APOCALYPSE DARKSTALKERS 3 DEVIL DICE R-TYPE DELTA NBA '99



Numero 2 Gennaio 1999

Lire 12.000 con CD-ROM

PLAY



I migliori giochi per la tua PLAYSTATION

LEGACY OF KAIN 2
SOUL REAVER

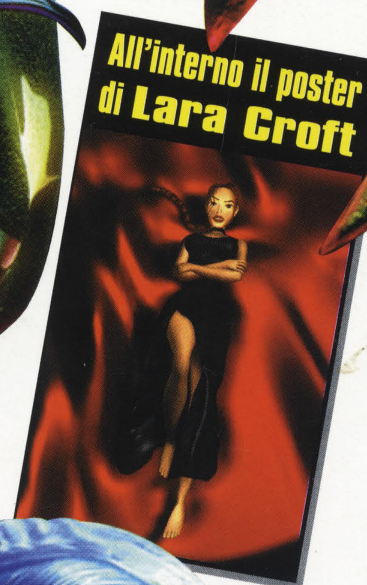
I vampiri succhiasangue della Crystal Dynamics sono tornati!

COLONY WARS
VENGEANCE

Entrate in una nuova baraonda spaziale!

CRASH 3

Il nuovo capitolo di Crash!

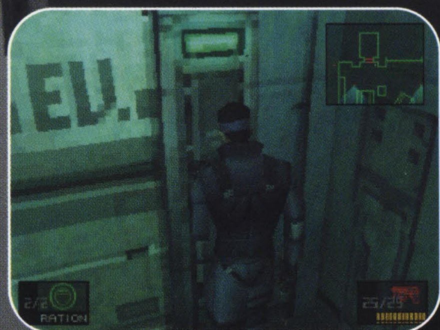


All'interno il poster di Lara Croft

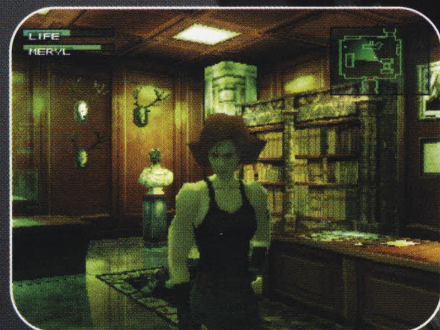


ESCLUSIVO! GUIDA ALL'ACQUISTO AD OLTRE 300 GIOCHI!

GRUPPO FUTURA®


RATION


LIFE
DANGER
危険
92.56
RATION


LIFE


BASKET
MILANO

E' SALTATO IL MURO
DEL LIMITE...
ENTRA NELLA NUOVA ERA
DEL VIDEOGAME





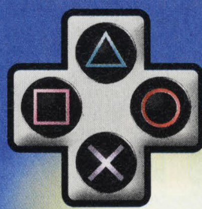




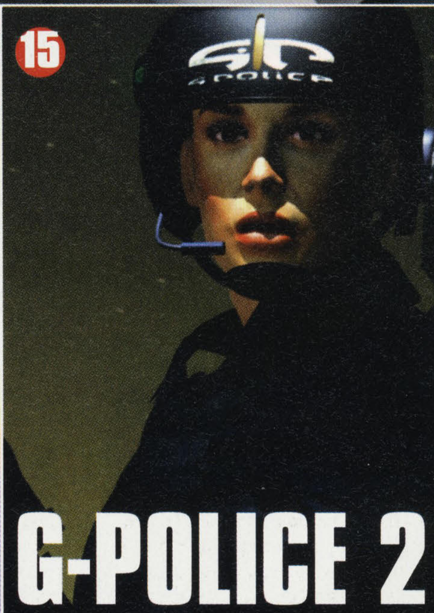


www.halifax.it

MANDACI UN FAX ALLO: (02) 66.526.222
MANDA LE TUE LETTERE A: PLAY I MIGLIORI GIOCHI PER LA TUA PLAYSTATION,
GRUPPO EDITORIALE FUTURA, VIA XXV APRILE, 39
20091 BRESSO (MI)
EMAIL: PLAY@FUTURA-GE.COM




32 TOMB RAIDER III



15 G-POLICE 2



CRASH 3 24

RIDGE RACER TYPE 4 22

PLAYLIST 72

Guida completa all'acquisto di oltre 300 giochi. In questa sezione potrete trovare segnalazioni di giochi, test di prodotti e molto altro.

WORKSTATION

PLAY REVIEW



PC-PLAYSTATION

SERVER SOVRACCARICHI PER I DOWNLOAD DELL'EMULATORE

Presto potreste non avere più bisogno di una PlayStation per giocare a Tekken 3. Se disponete di un PC abbastanza potente, esistono per voi una serie di applicazioni in fase di sviluppo che rendono possibile giocare a *Tekken 3* e *Gran Turismo* direttamente sul vostro dekstop.

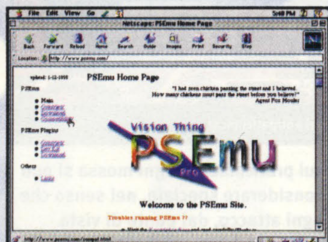
Sul Web sono disponibili per il download versioni che, per ora, non permettono una piena compatibilità, ma sono comunque impressionanti. I programmatori dei più importanti emulatori di PlayStation, PsYKE (http://www.psyke.com) e PsEmu Pro (http://www.psemu.com), hanno unito le loro forze alla fine di Novembre, quindi una PlayStation virtuale perfettamente funzionante potrebbe essere imminente. Allo stato attuale, entrambe le versioni hanno problemi a visualizzare i filmati FMV e ad emulare correttamente i chip sonori di PSX, ma l'aspetto grafico è praticamente completo, anche se ci sono ancora alcune imperfezioni, e in alcuni casi i giochi girano più velocemente che su PlayStation! Tekken 3, ad esempio, arriva a toccare gli 80 frame al secondo.

Per lo meno avremo la possibilità di giocare con i nostri titoli preferiti quando uscirà PlayStation 2, che pare non sia compatibile verso il basso.


[SOPRA] Crash ha un colore un po' strano su PsEmu, ma il gioco funziona.



[SOPRA] *Soul Edge* ha qualche problema con i background in 3D, ma gira più veloce che sulla vera PlayStation. I programmatori lavorano ininterrottamente per eliminare le imprecisioni grafiche.



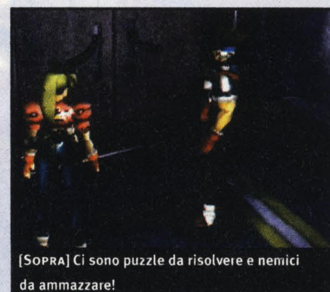
[SOPRA] Visitate il sito PsEmu per le ultime novità sulla compatibilità e per ottenere l'ultima versione.

DURI COME L'ACCIAIO!

LA SUNSOFT TORNA ALL'ATTACCO CON UNA NUOVA LINE-UP

Dopo un'assenza piuttosto lunga dal mercato europeo, Sunsoft ritorna con una serie di giochi per il 1999, il più intrigante dei quali sembra essere un action-adventure chiamato Hard Edge. Del gioco si sa poco o nulla, ma pare debba risultare simile a Resident Evil, con tanto di personaggi armati fino ai denti. Sempre da Sunsoft è atteso Monster Seeds, un RPG in 3D in cui sarà tra l'altro necessario allevare mostri. Pool Hustler si propone come rivale diretto di Pool Shark della Gremlin e Shangai True Valor è un gioco di strategia centrato sul Majong cinese.


[SOPRA] *Hard Edge* – avventure epiche e personaggi vestiti come buffoni: strano connubio.


[SOPRA] Ci sono puzzle da risolvere e nemici da ammazzare!



[SOPRA] *Hard Edge* sembra davvero promettere bene. Ma come al solito sarà necessario aspettare almeno la versione in Inglese per poterci capire qualcosa. Dovrebbe comunque valere l'attesa.

CURIOSANDO QUA E LÀ...

Voci non confermate, mormorii su progetti segreti, di questo e di altro ancora ci occuperemo ogni mese in queste righe. Faremo di tutto per proporvi tutti i più succulenti bocconcini che PlayStation ha da offrire...

Pare che la modalità di gioco a difficoltà "Extreme" nella versione americana di *Metal Gear Solid* permetta di fatto di giocare senza l'ausilio delle razioni!

Visto che siamo in tema, *Metal Gear Solidus* è, a quanto si dice, il nome provvisorio del sequel, in cui comparirà il fratello di Snake e di Liquid: Solidus!

Voci non confermate dicono che lo sviluppo di *Tekken 4* abbia avuto inizio il 25 Ottobre dell'anno scorso. Il gioco girerà su una scheda System 35, il che permetterà ai combattenti di sembrare quasi umani e di interagire con lo sfondo tridimensionale. Pare anche che il tutto girerà a 120 frame al secondo. Staremo a vedere!

Il vecchio sparatutto a scrolling orizzontale *Strider* pare debba, dopo tanto tempo, venir onorato di un sequel da sala giochi, e pare che la Capcom intenda portarlo su PlayStation. La decisione della Capcom è però subordinata alla tipologia di hardware su cui il gioco girerà in sala. Se si tratterà della scheda System 12, una conversione è praticamente sicura. Ma se dovesse girare sulla nuova Naomi, è più probabile che esca per Dreamcast.

Buone notizie! A fronte del fatto che la Capcom sta per rilasciare una versione esclusiva per Dreamcast di *Resident Evil (nome in codice: Veronica)*, *RE2* non sarà l'ultimo episodio di cui beneficerà PlayStation. Pare che gli sviluppatori giapponesi siano già al lavoro sulla terza parte della saga, ambientata negli uffici europei della Umbrella Corporation. Suona accattivante...

DIVERTIMENTO USA

con Cat Bucannon

Resoconto mensile sulle novità dalla terra della libertà dal nostro corrispondente, Cat Bucannon. Ogni mese si insinua per voi in riunioni segrete e seduce amministratori delegati per qualche devastante esclusiva!



Ciao ragazzi! Alla fine la Sony ce l'ha fatta, ha venduto la decimilionesima PlayStation qui negli States e per festeggiare **Kaz Hirai** di Sony America ha indetto un concorso, il cui premio è rappresentato da un centinaio di console in tiratura limitata di colore blu notte. Qui il concorso è pubblicizzato su tutta la stampa, sulla Rete, perfino sui cartoni del latte! Peccato che voi non possiate partecipare!



Kaz Hirai *Una è andata, ne rimangono 99!*



Street Sk8er *Il kaki spacca!*

Alla EA sperano che il loro ultimo prodotto, **Street Sk8ter**, faccia man bassa di consensi. Considerando il fatto che è l'unico gioco di skateboard per PlayStation, potrebbe ritagliarsi una certa fetta di mercato. Correre in "freestyle" o prendere parte a una "street competition": questo gioco dovrebbe soddisfare tutti gli appassionati del genere. Chissà mai che riesca a trattenerli dal distruggersi le ginocchia e imbrattare i muri di graffiti.

Capcom ha annunciato l'imminente uscita di **Freestyle Boardin' '99** in America. È possibile scegliere tra vari personaggi e percorsi e la posizione in classifica è determinata dalla classificazione nelle gare e dal punteggio derivato dai tricks. Come in Cool Boarders, i giocatori possono esprimersi in selvagge acrobazie solamente in corrispondenza di precisi punti delle piste. La tavola spara in aria un po' di neve mentre scivola, ma la grafica rimane un po' scialba. Nulla si sa di una release europea.



Freestyle Boardin' '99 *Radicale!*



Guardian's Crusade *Affettuoso!*

Superando i vari cuccioli virtuali e mostri tascabili, in **Guardian's Crusade** di Activision, il compito diventa quello di riunire il piccolo mostro alla madre.
Le abilità del mostro si modificano in relazione alla rapporto esistente tra il giocatore e il cucciolo. I vari mostri sono tutti in 3D e non dovrebbero mancare armi e incantesimi a iosa. Uscirà verso Febbraio.

EAST PARK

LA JVC AGGANCIA QUALCHE GIOIELLO IN ESTREMO ORIENTE

Sulla scia del successo ottenuto con *Victory Boxing 2*, la JVC sta cercando qualche altra perla giapponese da gettare sul mercato europeo. Una delle più quotate è *YoYo Park* della Irem, uno sparatutto/platform un po' old-fashoned in cui dei tipi con la testa rotonda se ne vanno in giro a sparare con aggeggi simili a scherzi di carnevale.

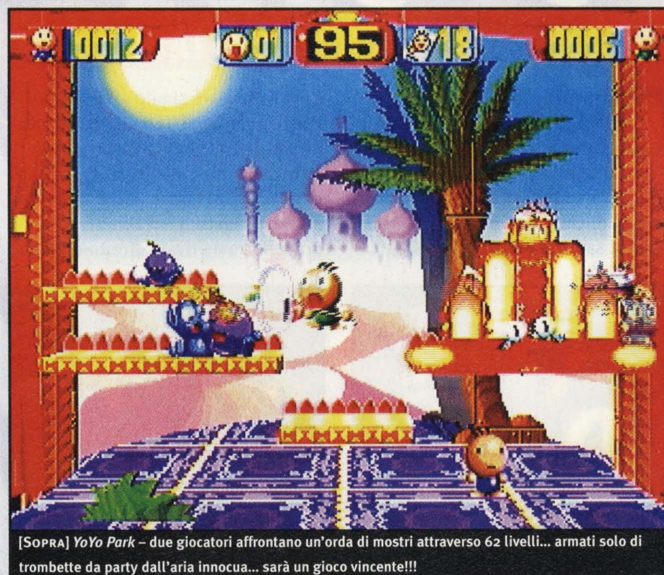
Il giocatore assume il ruolo di Guss e Yodie, due spettatori dell'invasione del parco di divertimenti di Nanoda da parte di un pazzo di nome YoYo. Armati di trombette tipo festa, i due eroi devono combattere per 62 livelli contro gli scagnozzi di YoYo. Il look del gioco è tipicamente giapponese, molto colorato e ricco, con un sacco di bonus da raccogliere e power-up impensabili, tra cui delle paperette che si possono cavalcare e scagliare contro i nemici a mo' di bombe. Del sano divertimento previsto per i primi mesi dell'anno nuovo.

JVC sta inoltre preparando un gioco di nome *Eretzvaju*, un picchiaduro in cui praticamente ogni mossa si può considerare speciale, nel senso che ogni attacco, dal punto di vista grafico, è impressionante.

Stavamo cercando per tutta la Rete il modo di tirare un semplice calcio o un normalissimo pugno quando l'uomo della JVC ha tirato fuori il disco dalla PlayStation e ha chiesto se qualcuno voleva qualcosa da bere.



[SOPRA] Le bombe sono utili per dare il fatto loro a questi antipatici mostri.



[SOPRA] *YoYo Park* – due giocatori affrontano un'orda di mostri attraverso 62 livelli... armati solo di trombette da party dall'aria innocua... sarà un gioco vincente!!!

RE2: IL CANCELLO FANTASMA!

CHE CI SIA UN TERZO PERSONAGGIO SEGRETO IN RE2?

Dopo le rivelazioni del mese scorso nella sezione "Curiosando qua e là" e le voci sulla possibilità di giocare con Rebecca Chambers in *Resident Evil 2*, abbiamo voluto provare in prima persona quanto c'era di vero.

Le voci dicevano che, dopo aver completato il gioco con Tofu, era necessario riprendere tutto da capo, raggiungere la stazione di Polizia, uccidere i due Zombie nel parco, raggiungere il muro di mattoni di fronte all'entrata della stazione e spingere verso la parete mentre si preme X.

Dopodiché si dovrebbe attraversare il muro fino a un cancello arrugginito, oltre il quale si accalcano tre zombie.

Dopo averli uccisi, oltre il cancello si dovrebbe trovare Rebecca Chambers (già protagonista del primo episodio) che combatte con due zombie.

La sua missione inizierà qui!

Non abbiamo avuto tempo di rigiocare da capo tutto, con la rivista da chiudere e tutto il resto, ma smanettando un po' con un a Action Replay siamo riusciti a trovare il cancello. Esiste, ma purtroppo non siamo riusciti a superarlo.



[SOPRA] Il cancello fantasma si può trovare di fronte all'entrata della stazione di Polizia, esattamente nel punto in cui si trova Claire.



[SOPRA] Siamo riusciti a raggiungere il cancello sorvegliato da tre zombie, ma non a superarlo. Ci riproveremo sicuramente!

ELIMINATOR

AMMAZZATE IL TEMPO CON PSYGNOSIS!

Psygnosis è stata molto attiva negli ultimi mesi: *Rollcage*, *G-Police 2* e *Kinglsey* sono quasi una realtà, e in autunno è previsto l'arrivo di Eliminator. Il gioco sarà una combinazione tra un racing game e uno sparatutto, in cui si prenderanno i panni di un prigioniero di guerra trasportato in un impianto per il test di nuove armi, in cui i nuovi gingilli bellici del nemico verranno sperimentati proprio su di noi... Con una bomba a orologeria sotto il sedile, dovremo andarcene in giro a distruggere tutto e a prendere i time bonus prima di finire in pezzi. Presto vi sapremo dire di più.



[SOPRA] Eliminator – gareggiate contro il tempo per raccogliere i time bonus e sopravvivere.



[SOPRA] Occasionalmente vi troverete di fronte a qualche boss... come questo!

TEKKEN DIVENTA ANIME!

IL CARTONE ANIMATO È GIÀ DISPONIBILE!

I fan di *Tekken* che hanno completato la trilogia e sono disperati per la mancanza di qualche novità per Natale, saranno al settimo cielo quando sapranno dell'uscita di *Tekken: The Motion Picture*. Previsto per il 7 dicembre, il cartone animato "affonda dritto nella complessa trama dietro la vincente trilogia per PlayStation".

Il film racconta la nascita della faida familiare tra Haihachi Mishima, suo figlio abbandonato Kazuya e l'erede prescelto, Lee Chaolan. La qualità delle animazioni è piuttosto deludente (pensate a *Battle of the Planets*) e le sequenze di combattimento sono sporadiche e poco convincenti, il che è un peccato considerando le immense possibilità che l'atmosfera del gioco offriva.

Di buono c'è che sono presenti quasi tutti i personaggi, tra cui Jack, Nina (che cerca di assassinare Kazuya), il Dr. Bosconovitch e Roger, il canguro pugile.

C'è anche una serie di T-Rex con capacità di stealth tipo Predator... curioso!

Ma l'aspetto più interessante del tutto è la sequenza della doccia di Jun Kazama, in cui nulla vi verrà celato...



[SOPRA] Nina Williams è pronta all'azione... ma dov'è finito il suo accento Irlandese?

UNO SGUARDO AL GIAPPONE

TUTTE LE NOVITÀ PIÙ RECENTI DAL GIAPPONE, PATRIA DI PLAYSTATION!

Il resoconto mensile sull'evolversi della situazione dal nostro inviato nella terra del Sol Levante, Shintaro Kanauya. Shintaro sente da vicino il battito del cuore pulsante della scena Playstation e sa sempre dove andare per scoprirne di più sulle ultime novità. Se in fa tendenza in Giappone, il nostro uomo ha già la relativa T-Shirt!

Square ha annunciato recentemente che **Final Fantasy – il film** è in produzione e l'uscita è prevista per il 2001. La sezione di Square dislocata ad Honolulu è responsabile dell'operazione, il cui costo è stimato intorno ai 70 milioni di dollari e che pare coinvolga anche Al Reinar, già responsabile di Apollo 13. Se ne sa ancora poco, ma gira voce che il film sarà composto interamente da grafica 3D generata al computer, sulla falsariga di *Toy Story*.


FF – Il film: *ottimo render!*



Legend Of Legaia *Leggendario!*

La risposta di Sony a *Final Fantasy VII* si chiama **Legend of Legaia**, un RPG di ampio respiro. Contrail, i creatori di Wild Arms, sono responsabili per la storia, che verrà raccontata attraverso box testuali, sequenze video e poligonali. L'aspetto più innovativo pare debba essere il sistema di combattimento, che prevede la possibilità di effettuare combo multi-turno combinando insieme attacchi fisici e magici dei vari personaggi. Ma per giocarci dovrete sorbirvi i testi in Giapponese! Prestissimo nei negozi di giochi importati.

Brave Saga di Takara è piuttosto simile a Super Robot Wars di Banpresto. Entrambi i giochi mettono a disposizione numerosi robot presi direttamente dai cartoni animati. Per problemi di licenze, la Takara può attingere solamente a cartoni tipo Armored Troopers Votoms. Nel gioco impersonate un ragazzino che pilota i vari robot per vincere sui malvagi. A dicembre saranno disponibili anche le card.



Brave Saga *Pugno atomico rotante!*


V-Force *Tutto in famiglia!*

L'uscita di **V-Force** è imminente e il gioco promette bene: lo scopo è difendere dagli attacchi alieni una base sulla Luna, impersonando una delle tre sorelle protagoniste.
Come in tutti i wargame, saranno disponibili armi di ogni genere e truppe in quantità, oltre alla possibilità di effettuare manovre tattiche. Non ci eravamo mai accorti che le sorelle Nolan fossero così attraenti.



È SUCCESSO DAVVERO!

Prevedibilmente, la EA ha acquisito i diritti del campionato europeo di calcio del 2000 e dei campionati mondiali del 2002 e del 2006. Questo accordo dovrebbe garantirci molti anni di giochi di calcio del tipo di FIFA.

MOSTRI ALL'ARREMBAGGIO

MIDWAY ANNUNCIA UN NUOVO TITOLO ALLA RAMPAGE

La Midway sta lavorando a un sequel di *Rampage World Tour*, di nome *Rampage Universal Tour*.
Previsto per Marzo '99, il gioco prevede il ritorno delle creature del primo episodio, George (King Kong), Lizzie (Godzilla) e Ralph (l'Uomo Lupo) a cui verranno affiancate tre nuove entrate. Anche se non se ne conosce ancora il nome, pare che i nuovi mostri siano un rinoceronte, un topo e un'aragosta. Il titolo lascia intendere che le ambientazioni non si limiteranno a scenari cittadini, ma potrebbero includere anche località extraterrestri. Il gioco presenterà 125 livelli di pura devastazione, nuove mosse e variazioni meteorologiche. Sembra promettere bene: speriamo che si riveli un po' più giocabile del precedente.



VERAMENTE SHOCKANTE!

IL PAD DELLA BLAZE VORREBBE RISULTARE INNOVATIVO

Altro tentativo di scalzare il Dual Shock dal gradino più alto del podio dei pad: il Cyber Shock della Blaze.
All'apparenza sembra identico a ogni altro concorrente, ma c'è il trucco: gli stick analogici possono essere staccati e rimpiazzati con quattro differenti accessori. Non abbiamo riscontrato alcun particolare vantaggio nell'uso degli stick sostitutivi, ma in virtù delle spaventose capacità vibratorie del pad ci piacerebbe vedere alcuni accessori in più: un frustino per le uova, un tagliacapelli e perché no, qualcosa per le signorine. Tutto sommato il Cyber Shock non ci ha colpiti molto, benché sia molto solido e abbia un look piuttosto futuristico.


[SOPRA] La folle croce direzionale è posizionata in modo assurdo ed è stranamente allungata.



[SOPRA] Le leve analogiche montano due degli accessori in dotazione.

COME FUNZIONA LA DEMO GIOCABILE?

Corri a pagina 82

DIO SALVI LA VOLPE!

PSYGNOSIS ANNUNCIA UNA NUOVA AVVENTURA PER I PIÙ PICCINI!

Nintendo 64 è il re incontrastato nel campo dei giochi carini e graziosi. Ogni gioco contiene un numero di morbidi animaletti pelosi dieci volte maggiore di un episodio del Muppet Show. Gli utenti PlayStation saranno ben felici di scoprire che Psygnosis ha annunciato l'uscita di un nuovo, caleidoscopico action adventure con protagonista una volpe.

È il secondo gioco Psygnosis destinato ai più piccoli (il primo è *Rascal*): preparatevi per una gitarella nel magico mondo di *Kingsley* e dei suoi amici, dove "azione frenetica" è la parola d'ordine. A metà tra *Banjo Kazooie* (N64) e *Gex 3D: Enter the Gecko*, il gioco è ambientato in un mondo gigantesco che aspetta solo di essere esplorato, rivoltato e risolto da cima a fondo. Le immagini sono incredibili: il punto di vista è alle spalle di Kingsley e c'è la possibilità di girare lo sguardo a 360°.

Ci sono tre gigantesche missioni da affrontare per salvare il Regno dei Frutti da un mago crudele di nome Bad Custard, e un paio di interessanti sottogiochi. L'uscita di *Kingsley* è prevista per Pasqua 1999, ma vi forniremo novità fresche alla prima occasione.





[SOPRA] Il nostro eroe farebbe meglio a smettere di posare per la foto e darsi da fare per sbarazzarsi di questo spaventoso drago, per non finire in una lussuosa stola di volpe!



[SOPRA] Lo sguardo di questa volpe ha qualcosa di piuttosto strano...



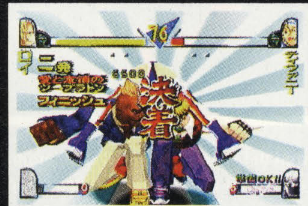
[SOPRA] Dunque è questo il misterioso Regno dei Frutti di cui abbiamo sentito tanto parlare...

I CONSIGLI DI PLAY

PLAY CLASSIC



Tekken 3 [97%]
Il miglior picchiaduro sulla piazza!



Rival Schools [96%]
Un picchiaduro davvero eccezionale!



Metal Gear Solid [94%]
Lo spy-thriller definitivo!



Future Cop: LAPD [94%]
Il miglior gioco di sempre della EA!

LICENZA DI STUPIRE

JAMES BOND È PRONTO PER LA SUA PRIMA AVVENTURA SU PLAYSTATION!

Golden Eye ha eluso noi poveri possessori di PlayStation e ci ha fatto male sentirci dire da tutti quanto fosse bello. Ma non temete, perché l'immortale agente segreto e latin lover sta per ritornare per liquidare la concorrenza una volta per tutte. *Tomorrow Never Dies* è atteso per la seconda metà del 1999 e pare sia stupefacente. Dopo avergli dato una bella occhiata all'ECTS di settembre siamo rimasti impressionati dai cambiamenti che ha subito. Il gioco inizia dove il film finisce e si sviluppa in un avventura che combina tutti gli elementi dei film precedenti.

Anziché riprendere da vicino la trama del film, James dovrà impegnare tutte le proprie capacità di spia per portare a termine compiti di sorveglianza e scoprire che cosa sta succedendo e qual è il megalomane di turno che ha deciso di conquistare il mondo. *Tomorrow Never Dies* prevede la presenza di diversi sottogiochi con varie prospettive: sciare, guidare, immergersi, spiare e addirittura paracadutarsi! Viene da chiedersi se James andrà mai in pensione.



Tutte queste caratteristiche fanno pensare a un'esperienza di tipo cinematografico, e se si considera la presenza di tre bionde nel gioco più l'eccezionale apparizione di Miss Moneypenny, non rimane che aspettare con ansia.

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

SPRANGATE LA PORTA, METTETE SOTTO CHIAVE I BAMBINI E LANCIATEVI IN QUESTA AVVENTURA AL GUSTO DI AGLIO E FRASSINO! LA CRYSTAL DYNAMICS HA DECISO DI VENDICARSI COL SANGUE.



Santa violenza

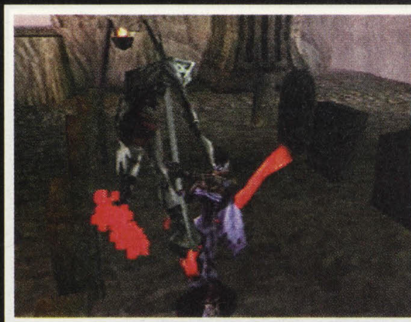
vampiresca! In *Blood Omen: Legacy of Kain la cosa più soddisfacente* era il fatto che si poteva assumere il ruolo di un vampiro incredibilmente malvagio, deciso a vendicare la sua bruciante sconfitta per opera di una banda di criminali. Il fatto che si potesse uccidere una quantità sconfinata di innocenti, succhiandogli avidamente il fluido vitale dal collo e poi scaraventando via i loro cadaveri rattrappiti, era naturalmente un bonus gradito.

Se si aggiunge la splendida trama con tanto di dialogo dal sapore shakespeariano, capirete perché all'epoca la stampa non aveva lesinato il suo plauso. Noi stessi abbiamo apprezzato il titolo al punto che per un certo periodo abbiamo preso l'abitudine di arrivare in redazione armati di crocifissi e parlando con un pesante accento austriaco. Peraltro, in retrospettiva, la grafica (dettagliata e atmosferica per un simile tipo di avventura arcade) non era esattamente mozzafiato. Faceva il suo effetto in un certo stile *Zelda*, ma quando vedrete ciò che la Crystal Dynamics ha inserito in questo seguito, vi schizzeranno gli occhi dalle orbite.

Blueprint

- Editore: **Eidos Interactive**
- Sviluppo: **Crystal Dynamics**
- % Completamento: **85%**
- Data di uscita prevista: **Marzo '99**
- Origine: **USA**
- N. di giocatori: **1**





"Certi vampiri di Soul Reaver si rivestono con la pelle delle loro vittime..."



SOFTOGRAFIA

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
GEX 3D
THE UNHOLY WAR
AKUJI THE HEARTLESS

TANTA IRA

È passato un millennio da quando Lord Kain aveva deciso di stabilire la sua capitale fra i Pilastri di Nosgoth (la mitica ambientazione del gioco originale) per conquistare il mondo. In questo seguito continuerete a impersonare un personaggio solitario, succhiasangue e per giunta uscito dall'oltretomba, solo che il suo nome è Raziel. Nella sua qualità di luogotenente di Kain, Raziel avrebbe dovuto vagare per i confini del purgatorio in cerca di anime e formare un'armata di vampiri per ricostruire Nosgoth. Per qualche secolo le cose andarono secondo i piani: tutti gli umani furono "addomesticati", salvo qualche sparuto cacciatore di vampiri intento nella sua personale crociata e armato con punteruoli e collane d'aglio, dopodiché fra le file del nuovo esercito iniziò a serpeggiare un certo sentore di noia. Tutto ciò che Raziel e gli altri luogotenenti desideravano era vedere la prossima evoluzione dei vampiri, avviata da Kain in persona. Ma una notte (orrore degli orrori!) successe l'impensabile: Raziel passò allo stadio superiore precedendo il suo signore. Questo fece infuriare Kain al punto da scaraventare Raziel in un pozzo senza fondo per tutta l'eternità. Peccato, vero? Tutta invidia per un nuovo paio

BIG GAME

d'ali. Ma durante la lunga, lunghissima, eterna caduta, Raziel sentì una voce tonante, quella dell'Anziano, che gli offrì la possibilità di tornare al mondo come suo emissario, per rivendicare i suoi legittimi diritti su Nosgoth.

SCHIANTASTICO

Accidenti, che storia! Originale, paurosa come le streghe di Salem e monolitica al massimo grado. E possiamo anche empatizzare con il povero Raziel, perché sembra che sia passata un'eternità dal momento in cui abbiamo potuto vedere i primi abbozzi di questa favolosa avventura in terza persona.

Il mondo di Kain è stato trasformato in un vero capolavoro architettonico che valica i confini della terza dimensione. *Legacy of Kain: Soul Reaver* è il seguito ufficiale di *Blood Omen: Legacy of Kain* e questo mese siamo riusciti ad allungare le nostre sporche mani su queste nuove schermate minacciando i 27 membri della Crystal Dynamics di succhiargli il sangue (tanto per restare in tema) se non avessero vuotato il sacco fino all'ultimo su questo titolo, che potrebbe essere il più promettente dell'anno prossimo. Per dirla in breve, *Soul Reaver* sta già crescendo come un affine cinematico e incredibilmente fluido di *Tomb Raider*, reso in alta risoluzione (512 x 240) in modo stupendo, e pullulante di grandiose idee. Per il resto, i confronti con il teatro delle gesta di Lara finiscono qui, perché ora ci chiediamo: che cosa rende questo gioco tanto diverso da altri titoli per PlayStation, eh?

"Il vivo realismo dell'architettura rende Soul Reaver assai diverso dal solito..."

"La qualità della grafica, il realismo delle architetture e degli ambienti. Essendo Raziel una creatura del mondo spiritico, ha la capacità di spostarsi fra due realtà diverse, ossia il piano Materiale e quello Spettrale".

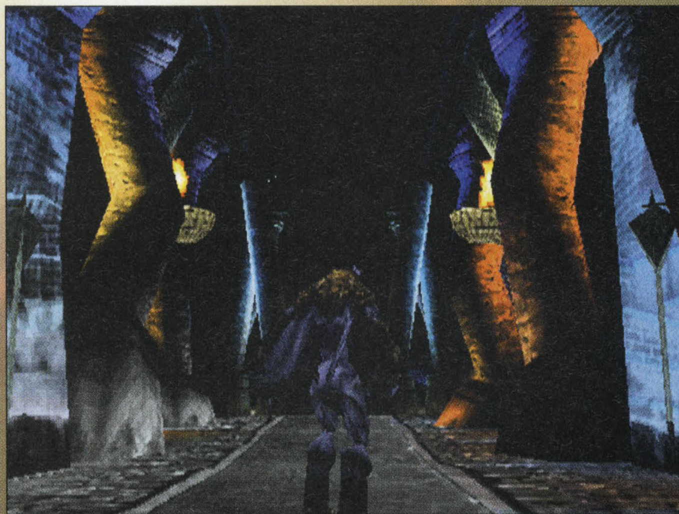
SETE DI SANGUE

Quando il giocatore, nei panni di Raziel, si sposta da un piano all'altro,





[SOPRA] Raziel pensa alla prossima mossa mentre la luce danza in tempo reale sull'elaborata architettura gotica.



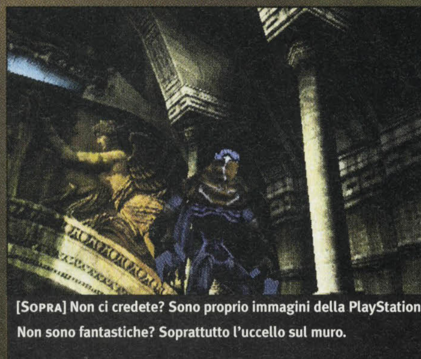
[SOPRA] Fate scorrere la telecamera attorno a Raziel per vedere nella sua interezza l'elaborato scenario. Lo stesso sistema di zoom ed esplorazione usato in *Gex 3D* della Crystal è stato ripreso per *Soul Reaver*.

SIETE UN VAMPIRO?

Vi sentite un po' diversi dagli altri? Forse siete proprio un figlio della notte. Ecco qui i sintomi:

1. Le croci vi fanno paura.
2. L'acqua corrente vi brucia.
3. Non potete uscire di giorno.
4. La sola vista dell'Acqua Santa vi dà i brividi freddi.



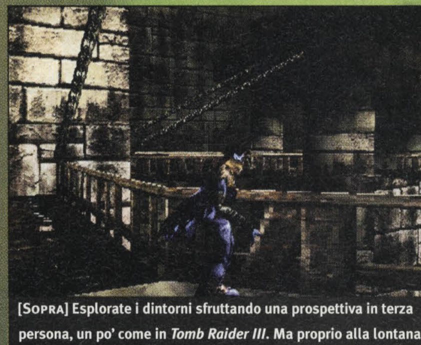


[SOPRA] Non ci credete? Sono proprio immagini della PlayStation. Non sono fantastiche? Soprattutto l'uccello sul muro.



l'ambiente subisce in tempo reale un morphing che coinvolge anche le luci, le texture e la geometria d'assieme; i nemici svaniscono o appaiono a seconda della loro posizione e l'effetto complessivo è strabiliante. Inoltre, grazie alla tecnologia dei flussi di dati, non capita più di rimanere bloccati sullo schermo come pivelli mentre il gioco carica grossi blocchi di materiale.

"Gli ambienti del gioco vengono caricati di continuo, in modo fluido e regolare mentre ci si sposta da zona a zona." Ed è interessante notare che *Soul Reaver* non ha livelli nel senso classico della parola.



[SOPRA] Esplorate i dintorni sfruttando una prospettiva in terza persona, un po' come in *Tomb Raider III*. Ma proprio alla lontana.



[SOPRA] Attaccate i nemici con la *Soul Reaver*, la tipica arma di Raziel, oppure bruciategli gli occhi con una torcia. Mmmm, che bel modo di morire.

"Dato che tutte le regioni del gioco sono interconnesse, sopprimendo ogni discernibile tempo di caricamento, il gioco si presenta tecnicamente come un solo grande livello".

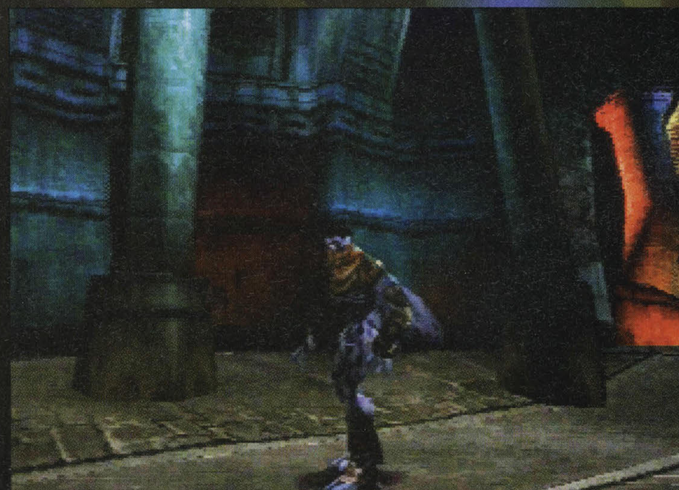
In pratica, troveremo 16 zone diverse, ciascuna con un proprio tema e corrispondente a una diversa circostanza, più vari clan di vampiri e zone bonus.

Molti livelli sono costruttivamente ispirati ai loro abitanti: per esempio, il clan dei vampiri "scuoiatori" abita in una zona di catacombe umane abbandonate e sepolcri, mentre gli "Aluka" (fan di Susan Vega?) vivono presso un'abbazia gotica diroccata e mezza sommersa dall'alta marea. Anche le altre regioni presentano elementi storici e architettonici appropriati.

"Il Mondo Sotterraneo è composto da un vasto lago nel cuore del pianeta, a cui sono collegate tutte le altre zone, come raggi di una ruota".

RARO TALENTO

In *Soul Reaver* l'esplorazione ha un ruolo assai importante e Raziel si rivela piuttosto flessibile. La sua animazione è di qualità sopraffina,



[SOPRA] Il personaggio principale, Raziel, è animato con migliaia di fotogrammi e risulta uno dei più fluidi e agili eroi di videogioco mai visto. Lo stile con cui si muove è tutto da ammirare.



[SOPRA] La somiglianza fra Raziel e un certo personaggio dei cartoni animati degli Anni Sessanta è davvero notevole. Per tutti i doppioni, Batman!

[SOPRA] Un geyser di sangue erutta da un'altra anima perduta. Slurp!

[SOPRA] Non ci sono tempi di caricamento: il gioco è un solo grande livello diviso in regioni e sempre aggiornato dal CD.

[SOPRA] Ciascuna delle 16 regioni vanta un proprio stile architettonico. Molte sono le influenze da stili del Medio ed Estremo Oriente. Anche l'ambientazione gotica è superba.

[SOPRA] Durante il combattimento, vi fisserete su un nemico e gli girerete attorno, cercando di strappar via le sue membra a pezzi.

[SOPRA] Il motivo per cui Raziel è stato scaraventato nel pozzo senza fondo del Mondo sotterraneo è che ha raggiunto uno stadio superiore di evoluzione prima del suo signore: queste ali gli permettono di planare come un aliante.

"Il Mondo Sotterraneo è composto da un vasto lago nel cuore del pianeta, a cui sono collegate tutte le altre zone, come raggi di una ruota"

perfettamente fluida, con più mosse di quante ne possa vantare un karateka. Oltre a spostarsi fra i due diversi piani esistenziali, Raziel può cavalcare gradienti termici oppure lanciarsi in volo e planare come un aliante verso nuove locazioni, manipolando gli elementi dell'ambiente. L'interfaccia di combattimento è una novità a se stante: tenendo premuto uno dei tasti laterali, Raziel può fissarsi su un nemico e girargli attorno a piacere.

Sfruttando la sua tipica arma, la Soul Reaver (rapinatrice d'anime) che dà il nome al gioco, e tanti altri oggetti che potrà accumulare nel corso dell'avventura, Raziel affronterà fino a 20 tipi diversi di nemici per catturare le loro anime. Va detto che queste armi extra non possono passare da un piano all'altro: solo la Soul Reaver può riuscirci, dato che è parte integrante dell'essenza di Raziel. "I vostri nemici principali sono i vampiri che infestano Nosgoth. Nel corso del gioco incontrerete cinque diversi clan di vampiri".

Ciascuna tribù ospita vampiri in diversi stadi evolutivi: infanti, adulti, "pupe" (vampiri chiusi in una crisalide per effettuare il passaggio fra infante e adulto) e occasionalmente qualche vampiro super-evoluto, capace di assorbire l'energia vitale di Raziel. Ciascun clan è guidato da uno degli ex-pari di Raziel e tutti quanti devono essere eliminati.

"A un clan di vampiri, gli Scuoiatori, resta una parte così piccola dell'originale essenza vampiresca che la loro fragile immortalità non è capace di tener insieme la carne. Il risultato è che non si accontentano di sottrarre il sangue alle loro vittime, ma ne prelevano anche la pelle, per sostituire la loro carne marcescente e 'rivestirsi' di continuo".

Questi ultimi non sono esattamente i cittadini di Nosgoth di livello più alto. Le altre tribù (Aluka, Ears, Ronin e Slaugh) occupano regioni diverse, come, per esempio, il piano dell'Acqua e il piano Spettrale (dove dimora Raziel) e attaccano in un modo loro specifico.

COLPO AL CUORE

Per esempio, un singolo Slaugh non attaccherà mai Raziel in combattimento, mentre un intero



[SOPRA] Tre contro uno. Una lotta davvero impari, no?

KAIN E ABELE

Kain, che è stato l'anti-eroe del primo episodio di questo gioco (Legacy of Kain: Blood Omen, un titolo veramente buono) in Soul Reaver sarà il vostro avversario finale. Tutto questo pasticcio è venuto fuori perché Kain non riusciva a sopportare che Raziel si fosse fatto spuntare le ali prima di lui e lo ha scaraventato nell'abisso. Brutto egoista, ecco!







gruppo non ci penserà su due volte. Il gioco prevede anche diversi tipi di nemici umani.
Gli adoratori di vampiri venerano queste creature come divinità e difenderanno fino alla morte i loro padroni.
I cacciatori di vampiri, invece, sono in agguato presso Nosgoth per cercare di eliminare ogni traccia di vampiri. I paesani sono persone normali che, a seconda del vostro atteggiamento, potrebbero non darvi alcun fastidio o scappare via urlando.

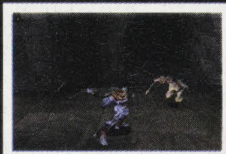
Le influenze culturali sono numerose: i programmatori hanno letto un gran numero di volumi sulla mitologia, cercando di sfruttare temi mitologici ricorrenti per catturare al massimo i giocatori.

"Volevamo creare ambienti che sembrassero veri e convincenti, attingendo a fonti poco sfruttate nel mondo dei videogiochi, per esempio l'architettura del Medio ed Estremo Oriente."

E dunque, *Legacy of Kain: Soul Reaver* diventerà un titolo epico capace di cambiare per sempre la vostra anima o resterà un'opera incompiuta? Secondo noi, è giusta la prima domanda: dopotutto la storia è molto ricca e la grafica è tra le migliori mai apparse sulla PlayStation. *Tomb Raider III* dovrebbe cominciare a guardarsi le spalle: sta per arrivare una gran brutta concorrenza...



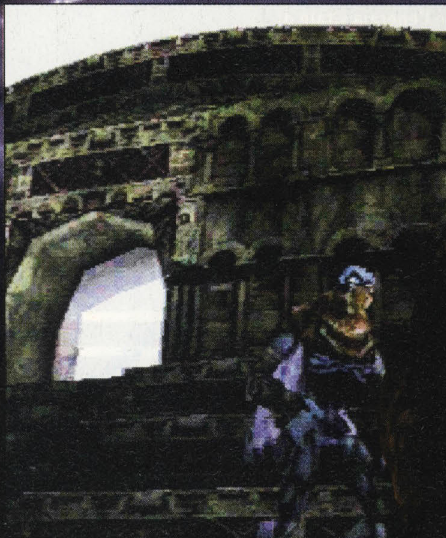






[SOPRA] Il passaggio fra il piano Materiale e quello Spettrale





[SOPRA] Imponenti strutture gotiche si ergono dietro un Raziel intento a cercare cibo.

"Durante l'esplorazione di Soul Reaver vi sposterete fra il piano Materiale e quello Spettrale..."

SIETE FINITI CRIMINALI! QUESTO È IL SEGUITO DI UN GRANDE GIOCO

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

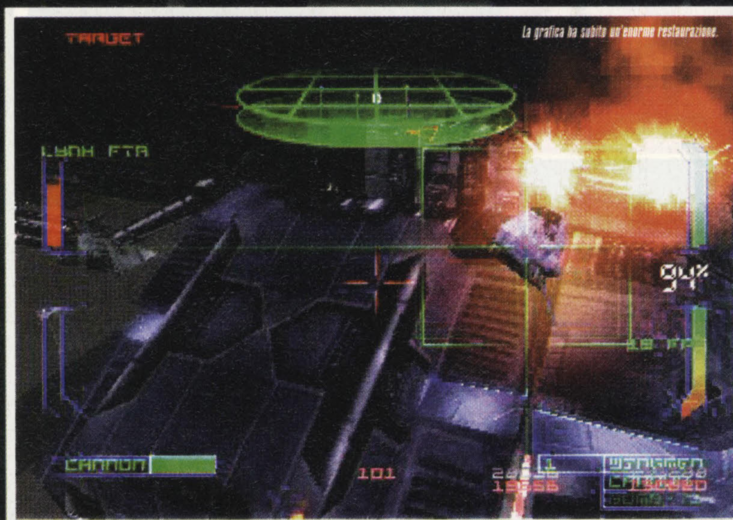
CASA PRODUTTRICE:	Psygnosis
GENERE:	Azione 3D
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	75%
DATA DI USCITA:	Marzo '99

L'originale faceva immergere i giocatori in un'ambientazione futuristica e apocalittica con il pathos sempre crescente simile a quella delle strade infradiciate dalla pioggia che si vedono in Blade Runner, purtroppo la grafica era terribilmente priva d'effetto. *G-Police 2: Weapons Of Justice* promette molte più delle solite azioni basate su missioni, con la stessa giocabilità, ma con una grafica infinitamente superiore. Questa volta i giocatori avranno a disposizione cinque veicoli, ognuno dei quali aggiunge un diverso e unico stile di gioco. I G-Police ora hanno il controllo, ma aspettatevi qualche tradimento, complotti e misteri mentre decidete il destino della Terra contro il vile sindacato del crimine. Sono presenti 30 nuove missioni e 25 tipi di armi con cui dispensare giustizia, più che sufficienti per voi e i vostri uomini per liberare le strade dalle numerose minacce che arrivano su veicoli di vario genere. L'IA del nemico non deve essere assolutamente sottovalutata: tutti insieme lavorano bene, attaccano senza pietà in gruppo, fanno anche delle imboscate nei tunnel e fra le cupole. GPWO è stato creato sul concetto dell'originale, ma con l'aggiunta di alcuni tocchi di classe: dal miglioramento dei briefing per le missioni, ai commenti vocali del gioco, al controllo tramite il Dual Shock Analogue.

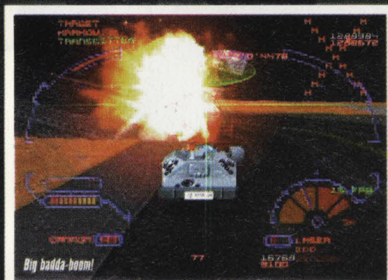
Tutto questo è un segnale del fatto che questo sequel non farà alcun prigioniere!



Il gioco presenta cinque nuovi veicoli!



La grafica ha subito un'enorme restaurazione.



Big badda-boom!

SHADOWMAN

NON AVETE MAI SOGNATO DI ESSERE UNA DIVINITÀ VOODOO CHE UCCIDE I SERIAL KILLER MORTI PER IMPEDIRGLI DI AVVICINARE L'APOCALISSE? SE LA RISPOSTA È SÌ, ALLORA SIETE PROPRIO QUEL TIPO DI INDIVIDUO MALATO CHE LA IGUANA UK STA CERCANDO.

Parlando delle origini dei supereroi dei fumetti, *ShadowMan* non può certo dire di aver avuto la vita facile. In fondo, l'Uomo Ragno non ha fatto altro che lasciarsi mordere da un ragno radioattivo, mentre Batman è straricco e può permettersi tanti bei giocattoli anticrimine. Invece, povero lui!, il nostro Mike LeRoi ha dovuto addirittura lasciarci la pelle prima di passare al rango di supereroe. E durante questo doloroso processo gli è pure capitato di farsi impiantare nelle costole una strana maschera da una sacerdotessa voodoo.

Peraltro, *ShadowMan* ha sugli altri supereroi un indubbio vantaggio: il suo aspetto è capace di far letteralmente schizzare gli occhi dalle orbite. Immaginate: siete in un vicolo buio e vi piomba davanti un tizio che indossa un costumino aderente rosso e blu con disegni di ragnatele. Al livello di paura che ispira potremmo dare un sette più, ma allora dovremmo finire molto oltre il dieci se vi capitasse davanti un sicario non-morto armato di pistola e con una terrificante maschera saldata alle costole, non trovate?

CUCÙ, SONO UN VUDÙ

Va bene, allora *ShadowMan* non è il solito supereroe e pare proprio che quest'ultima licenza (in Italia il fumetto non è molto noto) della Acclaim non sarà il solito videogioco. La trama del gioco, sviluppato dalla Iguana UK, inizia quando il nostro *ShadowMan*, noto anche come Signore del Mondo dei Morti, apprende da una sacerdotessa voodoo di nome Nettie che l'Apocalisse sta per arrivare.

"Sostanzialmente, il gioco parla di morti", spiega Guy Miller della Iguana UK, "Il vostro personaggio è un morto, come così tutti i suoi nemici, che per la precisione sono serial killer morti. La maschera voodoo permette a Mike di raggiungere a suo piacimento il Mondo dei Morti, dove diventa *ShadowMan*.

Nettie aveva sognato dell'Apocalisse e di una grande oscura cittadella chiamata Asylum, comparsa nel Mondo dei Morti. In pratica, è una specie di cattedrale del dolore, costruita da tutti i serial killer e i cattivi d'ogni tipo per raggiungere il nostro universo, chiamato Mondo dei Vivi, e portare l'Apocalisse. Soltanto *ShadowMan* può fermarli".

Ma guarda, nientemeno! *ShadowMan* è in sviluppo da circa un anno a tutt'oggi e alla Iguana UK si sentono giustamente orgogliosi della loro "esperienza interattiva per un solo giocatore". Ma quali sono i vantaggi che il giocatore medio di PlayStation può aspettarsi da *ShadowMan*?

"Un'esperienza paurosa", sostiene Miller, "piena di morti, in quantità, terrificanti. È un gioco più pauroso, più cupo, più truculento, più maturo e, speriamo, più convincente di tanti altri titoli PlayStation".

Fin qui suona promettente, ma quali sono gli elementi di *ShadowMan* di cui la Iguana UK è più orgogliosa?

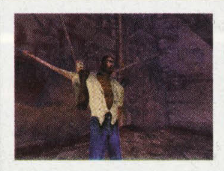
"La caratteristica migliore, è il nostro personale motore di gioco", spiega Miller, "si chiama VISTA e consente al giocatore di vedere fino all'orizzonte, senza bisogno di alcuna foschia che suggerisca grandi profondità. Dunque, abbiamo potuto generare panorami epici e locazioni di vasto respiro, mai viste in altri giochi del genere. Ma a me piacciono molto

Blueprint

- Casa produttrice: **Acclaim**
- Sviluppo: **Iguana UK**
- % Completamento: **70%**
- Data di uscita prevista: **Pasqua '99**
- Origin: **GB**
- N. di giocatori: **1**

SOFTOGRAFIA

FORSAKEN (N64)



[Sopra] Mike LeRoi: sicario, morto e soprattutto portatore di una maschera voodoo saldata alle costole.

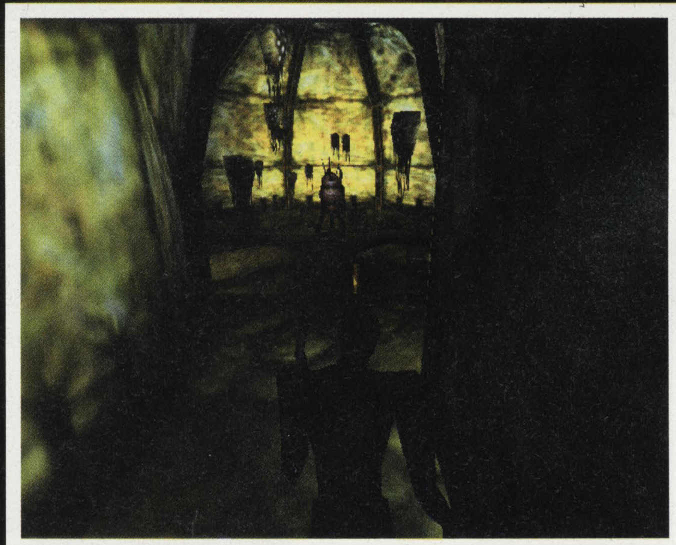
IGUANA, UH?

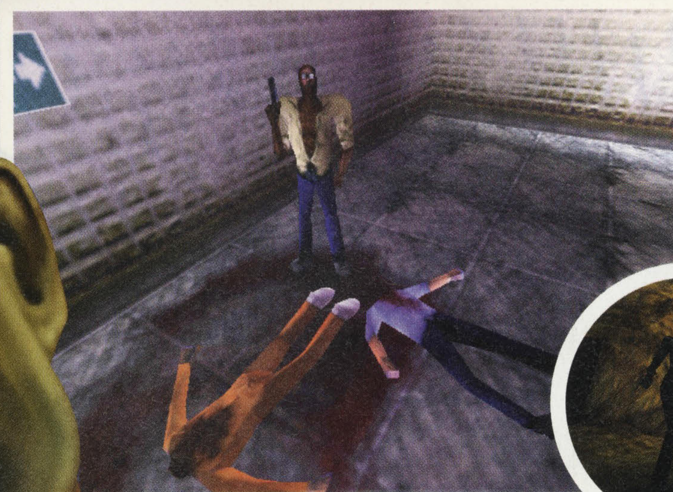
La Iguana UK si è già fatta conoscere come Optimus Software ed è stata fondata da Jason e Darren Falcus nel febbraio del 1988. I fratelli Falcus hanno incontrato la Iguana US nel gennaio 1993, e poco dopo la compagnia ha cambiato nome, diventando il distaccamento inglese (UK sta



per Regno Unito o Gran Bretagna) della Iguana. La Iguana UK ha sviluppato titoli per molte note piattaforme nel corso degli ultimi anni, partendo da macchine come lo Spectrum, l'Amstrad e l'Amiga per arrivare a console come il Nintendo, il Super Nes, il Megadrive, la PlayStation, il Saturn e il N64. Fra i tanti titoli di spicco citiamo *NBA Jam* e *NBA Jam TE*. Iguana stava anche sviluppando *Bloodshot*, poi il progetto fu cancellato.

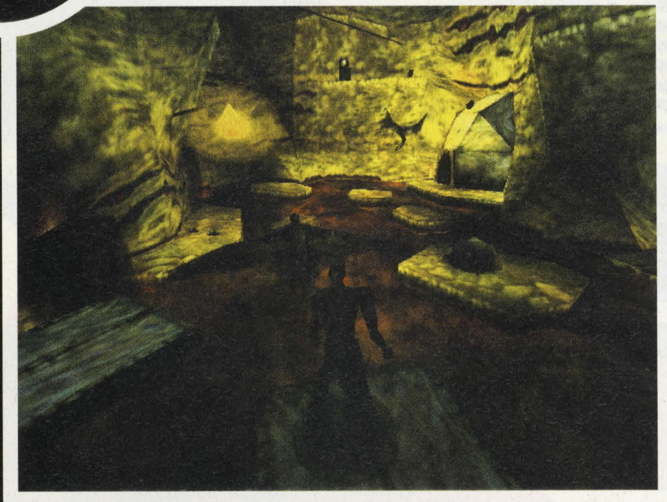
[Sotto] ShadowMan contiene 19 livelli, alcuni ambientati nel Mondo dei Morti, altri nel nostro Mondo dei Vivi.











[Sopra] ShadowMan deve affrontare un vero esercito di serial killer morti, alcuni dei quali sono ispirati a persone realmente esistite. Dite che è di cattivo gusto? Forse. Ma volete mettere il potere disturbante sui vostri già movimentati sonni?

anche le teste che esplodono: sono deliziosamente spiacevoli e per niente gratuite, oh no! Gratuite proprio no".

...E VALGO UN PERÙ

ShadowMan vanta 19 impressionanti livelli che vengono raggiunti in modo non lineare. Sei appartengono al "mondo reale" e, di questi, cinque sono il rifugio di famosi serial killer, cioè bravi ragazzi di famiglia come Jack

"A me piacciono anche le teste che esplodono: sono deliziosamente spiacevoli" Guy Miller, Iguana UK

lo Squartatore, ... "Gli altri 13 livelli sono tutte locazioni del Mondo dei Morti", ci spiega Miller, "per esempio, dentro Asylum, nelle Terre Perdute e in vari templi voodoo." Basti sapere che *ShadowMan* ha intenzione di contrastare titoli come *Resident Evil* e *Parasite Eve* nel loro stesso campo. Quanto a questo, Miller ha perfino qualche consiglio per trarre il massimo dall'esperienza orrorifica proposta da *ShadowMan*:

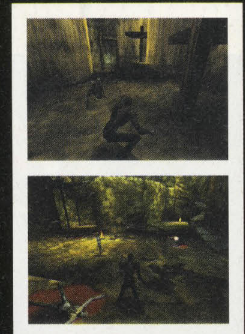
"Il mondo dell'orrore si apprezza meglio da soli. Nel buio. Con il vento che ulula fuori".

Se non siete ancora spaventati a morte, sappiate che Miller si è profuso a spiegare come sarebbero state le colonne sonore del gioco. Secondo certe voci, nel gioco sono presenti anche le sinistre tonalità di *The End* dei Doors, ma è vero?

"Non posso fare commenti sulle colonne sonore che verranno impiegate nel gioco, dato che questo aspetto è ancora in discussione. Ma speriamo di poter includere qualche tema adatto e ironico per commentare le scene più terrificanti."

Ah, questa è veramente musica per le nostre orecchie. *ShadowMan* sembra pronto per balzare nel gruppo di testa del 1999 assieme a *Legacy of Kain: Soul Reaver* e *Metal Gear Solid*, marcando l'inizio di una nuova generazione di giochi per PlayStation.





[Sopra] L'atmosfera sinistra di ShadowMan rivaleggia con quelle di Resident Evil e Parasite Eve. La Iguana UK è nota per produrre giochi di qualità, dunque speriamo davvero che ShadowMan riesca a essere all'altezza delle sua agghiaccianti promesse!

GEX: DEEP COVER GECKO

LO SPASSOSISSIMO EROE DEL DESERTO DAI PIEDI APPICCICOSI, STA PER FARE UN'ALTRA APPARIZIONE SULLA PLAYSTATION. E LA FOLLA S'INFIAMMA!



[SOPRA] I nemici saranno in numero maggiore e molto più aggressivi che in precedenza.

Blueprint

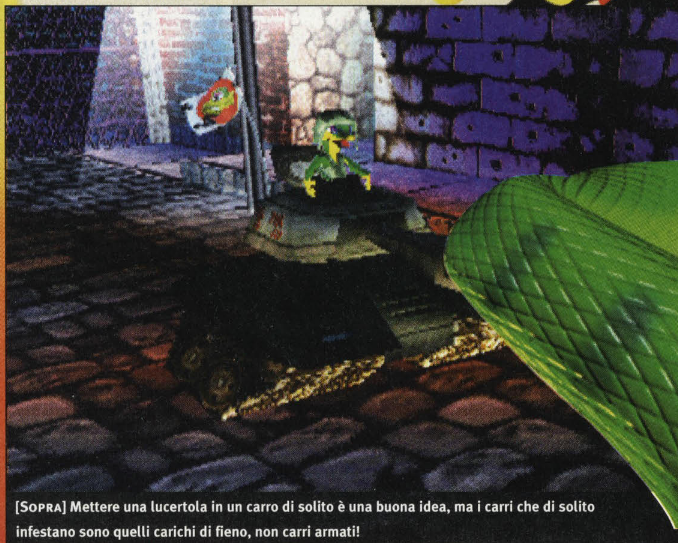
- Casa di produzione: Eidos
- Sviluppo: Crystal Dynamics
- % Completamento: 85%
- Data di uscita prevista: Aprile '99
- Origine: GB
- N. di giocatori: 1-4

SOFTOGRAFIA

GEX: ENTER THE GECKO
SOUL REAVER
THE UNHOLY WAR
AKUJI THE HEARTLESS



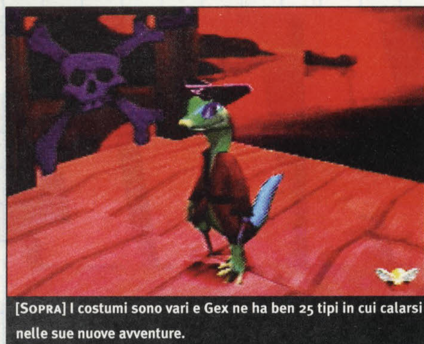




[SOPRA] Mettere una lucertola in un carro di solito è una buona idea, ma i carri che di solito infestano sono quelli carichi di fieno, non carri armati!







[SOPRA] I costumi sono vari e Gex ne ha ben 25 tipi in cui calarsi nelle sue nuove avventure.

Da mesi una società di software stava avendo dei problemi. Nei precedenti due anni aveva avuto grosse difficoltà e lentamente si stava preparando ad affondare a causa dell'enorme quantità di rivali che la sovrastavano. Comunque, teneva duro se si aguzzava bene la vista, si poteva vedere che c'era ancora.

"Lo so io!" gridò qualcuno della Crystal inaspettatamente: "Cosa ne dite di un gioco che ha come protagonista un serpente sarcastico chiamato Snex che combatte per salvare il mondo?". "No, no" – disse un altro – "Cosa ne dite di una tartaruga con turbe maniaco depressive chiamata Ferdinand?". La conversazione durò a lungo fino al mattino, la caffeina scorreva ormai nelle vene di tutti e mentre le ore passavano e il sole sorgeva lentamente a est era nato un nuovo eroe: Gex il Geco. Da quei primi giorni disperati dalla nascita del lucertolone con la pelle squamosa, la Crystal Dynamics ha continuato a produrre giochi di qualità, e con la sua prossima uscita farà tornare il suo più grande eroe e promette che la sua ultima avventura sarà come sempre il massimo.



[SOPRA El Gex si trova nel selvaggio west con tutte le parodie del caso.



[SOPRA] A cosa assomiglia? Difficilmente a una lucertola squamosa?



LUCERTOLE SALTANTI!

In Gex: Deep Cover Gecko si vede Gex contro il suo acerrimo nemico Rez che ha rapito l'agente segreto Xtra e l'ha imprigionata. Gex deve viaggiare per tutto il globo alla sua ricerca mentre lei tenta di comunicare con lui tramite un orologio con video datogli dai servizi segreti. La voce inglese di Xtra è quella della Baywatch Marliece Andrada perciò speriamo che l'orologio video sia in widescreen. Le nuove caratteristiche di Gex sono spettacolari e includono nuove attrezzature che permetteranno al nostro protagonista di diventare un sommozzatore, di fare snowboard e persino di guidare un carro armato. Le telecamere permetteranno anche delle visuali semplificate del gioco rendendo possibile la visione da praticamente ogni angolo.



[SOPRA] Gex si immerge in una delle vasche e allontana lo stress e la tensione che ha accumulato combattendo orde di nemici durante il giorno. Non si toglie i vestiti ma ehi quando sei a Roma...

La Crystal Dynamics ha promesso che tutto è stato rifatto dalla base con grafica completamente nuova. Le terre in cui Gex arriva e si muove saranno del tutto originali e includeranno un mondo da fiaba pieno di personaggi malefici: una specie di "salvate il soldato Gex" oppure un Polo Nord in cui il fratello cattivo di Babbo Natale, Satan, ha preso il sopravvento. Divertente, no?



[SOPRA] Speciali colpi di karate assicurano a Gex la possibilità di continuare.

COMMEDIA DA SBALLO

Un gioco di Gex non sarebbe tale senza il suo bel repertorio di gag e commenti di celebrità e in questo gioco ne sono state inserite all'inverosimile. Ce ne sono più di 1000, perciò preparatevi a ridere fino alle lacrime. Ma attenti alle mascelle, dopo un po' vi faranno male... Gex è famoso anche per i suoi costumi, ora ne ha ben 25 in cui calarsi. Sherlock Gex, Little Red Robin Gex e Long John Gex sono solo alcuni. Non crediate che il divertimento finisca qui perché Deep Cover Gecko ha dei livelli bonus che gli escono dalle orecchie, tutti carichi di multigame per farvi impazzire. Le nuove versioni a volte possono essere portate talmente avanti che alla fine sembrano solo delle pappine riscaldate e niente più, mentre questo adorabile rettile continua a migliorare. Continuate così e fatelo alla svelta!



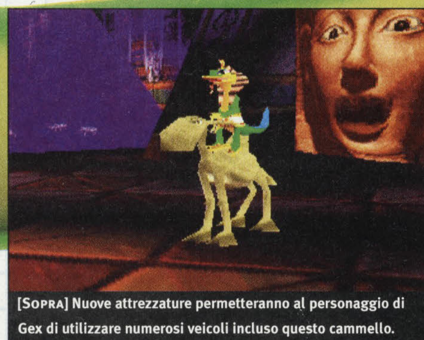


[SOPRA] Gli ambienti in continua mutazione.

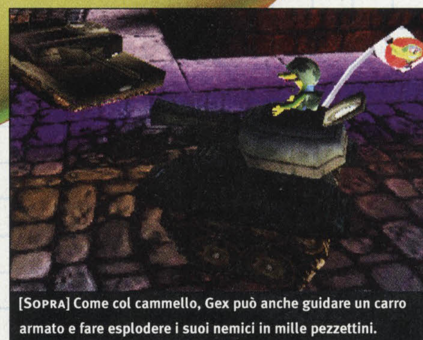
Ci sono più di 1000 gag in Deep Cover, perciò preparatevi a ridere fino alle lacrime.



[SOPRA] Sir Gex alla riscossa! Piuttosto confortevole, non è vero?



[SOPRA] Nuove attrezzature permetteranno al personaggio di Gex di utilizzare numerosi veicoli incluso questo cammello.



[SOPRA] Come col cammello, Gex può anche guidare un carro armato e fare esplodere i suoi nemici in mille pezzettini.



ROLLCAGE

GUIDA VELOCE, PENSA IN FRETTA, NON PREOCCUPARTI DI ANDARE A SBATTERE CONTRO GLI EDIFICI NELLA GARA A 360 GRADI SENZA REGOLE DELLA PSYGNOSIS. SEMBRA CHE QUESTO SIA PROPRIO IL NOSTRO TIPO DI GIOCO.

Blueprint

- Casa di produzione: **Psygnosis**
- Sviluppatore: **ATD**
- % Completamento: **85%**
- Data di uscita: **Aprile '99**
- Origine: **GB**
- N. di giocatori: **1-2**

SOFTOGRAFIA

Nightshift (PC, Amiga, Atari ST, Spectrum)
Indiana Jones & The Fate OF Atlantis (PC, Amiga, Atari ST)
Battlemorph (Atari Jaguar)
Blue Lightning (Atari Jaguar)
Blast Chamber (PlayStation, Saturn, PC)
Gabrielle: The Dark Angle (PlayStation, PC –July '99)
The Official Sydney Olympic Games (PlayStation, PC, N64 –TBA)

Volete delle macchine con dei pneumatici che aderiscono talmente all'asfalto da poter essere sponsorizzati da Supercolla? Oppure, cosa ne dite di corse insensatamente veloci, corridori con enormi ruote, con sospensioni da brivido e fortissime forze G che permettono di arrampicarsi sulle pareti o sui soffitti dei tunnel? Volete qualcosa di più resistente, un modello sportivo che sia stato creato per durare? Eccovi soddisfatti signori! Entrate e osservate la bellezza delle nostre numerose auto indistruttibili. Avete una signora? Va sempre con il piede a tavoletta? Proprio come uno dei nostri ultimissimi modelli che sfreccia a destra e a sinistra e va sempre al massimo.

ROSSO SCARLATTO

Rollcage, sviluppato da ATD, è l'ultimo nato di una lunga serie di prodotti che hanno fatto epoca nell'ultimo decennio. Tra gli altri successi di ATD ricordiamo *Indiana Jones* and the *Fate of Atlantis* per PC e Amiga, e *Blast Chamber* uno shoot'em up multiplayer realizzato due anni fa, con grande favore della critica, per PlayStation.

Con un numero così elevato di concorrenti in pista, bisogna essere dei valorosi programmatori per rivendicare il proprio spazio. Non c'è bisogno di dirlo che la Psygnosis, che non si è mai tirata indietro quando si trattava di prendere un genere per il bavero e dargli una bella scrollata, sappia il fatto suo e con Rollcage ha fatto un ottimo lavoro.

Ma di cosa si tratta? Stuart Tilley, uno dei produttori interni, ha detto: "Si tratta di una corsa non-stop a 360 gradi. L'idea è quella di guidare all'impazzata in una gara esplosiva in cui le macchine sono letteralmente indistruttibili".



[SOPRA] Ho i miei grossi pneumatici, la mia bella carrozzeria, la possibilità di saltare senza rallentare, posso sbattere contro i palazzi, e un massiccio corredo di armi... questo è tutto ciò di cui ho bisogno! È tutta azione allo stato puro, dalla partenza all'arrivo.



[SOPRA] Tutta l'azione in sfumature sfuocate multicolore

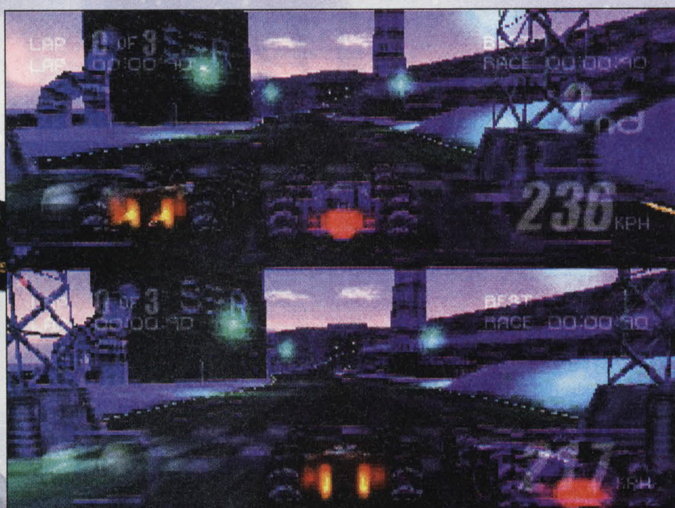




[SOPRA] Colori vibranti esplodono sullo schermo. Hmm, molto carino.



[SOPRA] I circuiti speciali per due giocatori rendono l'esatta emozione di una vera gara.



[Sopra] Cercate e provate i quattro circuiti Deathmatch nascosti nel gioco. Sono stati disegnati tracciati specifici per le sfide a due giocatori. Tutto gira sempre a 30 frame al secondo.



[Sopra] Gran parte dello scenario può essere distrutto. Hurra! È possibile guidare anche in fuori strada senza essere costretti in quei malefici bordini invisibili che infestano gli altri giochi di corse. Hurra!





Non in tutti i giochi di corse si viene penalizzati quando si va a sbattere contro lo scenario (o le altre macchine) ma Rollcage incoraggia un comportamento positivamente violento sulle quattro ruote. Se andate a sbattere e cominciate a roteare in aria, non è un problema, in breve tornerete in pista con l'acceleratore "al chiodo", anche nel caso in cui l'auto si ribalti. Spuumeggianteee. Ogni pilota guida una macchina di un paese diverso. In totale sono sei: Italia, Germania, USA, Giappone (due) e una dalla cara vecchia Inghilterra. Con uno stile che è al passo dei tempi, le macchine si comportano in modo diverso a seconda della vostra scelta e differiscono in accelerazione, velocità, tenuta di strada e resistenza. L'ispirazione per *Rollcage* deriva dall'idea di creare un gioco che mantiene il giocatore al centro dell'azione in ogni secondo di ogni partita.



RULLO DI TAMBURI

Stephen Bennet (programmatore capo) ha avuto una visione di un Armageddon a quattro ruote e si è chiesto: "Cosa succederebbe se una mandria di macchine indistruttibili si abbattesse contro la fiancata di un palazzo?". Mettendo da parte ogni confronto con Wipeout (sono comunque entrambi giochi di corsa futuristica e di azione) quelli della ATD asseriscono che tutto quello che si deve fare è prendere uno dei dispositivi di controllo e accorgersi di quanto unica sia la giocabilità. Stephen dice entusiasta: "Ci abbiamo lavorato molto sul gioco per essere sicuri che potesse offrire una diversa esperienza rispetto Wipeout. Solo il tempo ce lo dirà, ma quello che sappiamo per certo è che le macchine possono deviare dal tracciato principale per andare sul terreno circostante e tutto ciò aggiunto a una meccanica realistica (le macchine sobbalzano e proseguono) rende *Rollcage* piuttosto unico".



[Sopra] Tutte le macchine sono indistruttibili. Non si scheggiano nemmeno. Accidenti che automobile!

Rollcage può diventare il più veloce e immorale gioco su quattro ruote.

Qual è l'aspetto del gioco di cui i programmatori vanno maggiormente fieri? Stephen risponde: "Difficile sceglierne uno solo dal momento che ci sono potenziamenti meravigliosi e completamente originali potenziamenti (otto in tutto: SpeedUP, Shield, Wormhole, TimeWarp, DrillerMissile, LockOnMissile, LeaderMissile e IceSheet) oppure l'incredibile motore 3-D, e forse anche la distruzione degli edifici". Forzati in un angolo e sotto tiro di una pistola, quasi tutti sono d'accordo che è la manovrabilità della macchina che impressiona maggiormente. *Rollcage* contiene i più accurati modelli di fisica mai realizzati in un videogioco. Tutta l'azione viene prodotta a un costante velocità di 30 frame al secondo, alcuni tracciati sono stati specificamente realizzati per la modalità a due giocatori e per quelli che cercano più attentamente, ci sono quattro arene deathmatch nascoste all'interno del gioco. Allora, senza premere troppo il pedale delle anticipazioni, *Rollcage* potrebbe essere una delle esperienze di corsa più accessibili ed emozionanti per lungo tempo.







[Sopra] Rimani sul bersaglio! Rimani sul bersaglio! Slurp! Delle belle armi per fare il botto.



[Sopra] Le auto usano la forza G per rimanere attaccate a pareti e soffitti dei tunnel.

RIDGE RACER TYPE 4

QUEST'ANNO ABBIAMO AVUTO I MIGLIORI SIMULATORI DI GUIDA CON GRAN TURISMO E COLIN MCRAE RALLY, MA RIMANEVA UN VUOTO NEI TITOLI ARCADE. FINO AD ORA.

Sono passati quattro anni e in questa serie non sono mai stati prodotti brutti giochi, anzi... Siamo piuttosto fiduciosi che quando l'ultima simulazione di guida della Namco lascerà il garage a dicembre, renderà orgogliosi i suoi predecessori. Almeno sulla carta, *Ridge Racer Type 4* è il gioco di corse in stile arcade definitivo, dal momento che la Namco ha inserito nel progetto tutte le migliori idee possibili. Probabilmente quando leggerete queste notizie noi saremo già alle prese con la nostra copia giapponese, denominata "R4" che uscirà nella settimana di Natale, grazie alla distribuzione di dicembre nel "Far Est". Avremo notizie e opinioni di prima mano con l'avvento del nuovo anno, ma per ora concentriamoci sulle notizie in nostro possesso.

Blueprint

- Casa produttrice: **Namco**
- Sviluppatore: **Namco**
- % Completamento: **100%**
- Data di uscita: **Dicembre '98**
- Origine: **Giappone**
- N. di giocatori: **1-4**

SOFTOGRAFIA

Tekken 2, Tekken 3, Smash Court Tennis, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Rage Racer, Point Blank, Gun Bari, Klonoa

ARTE

Le ultime notizie riguardanti *R4* dicono che insieme al disco del nuovo gioco ne verrà dato un secondo contenente un'incredibile versione rimodernata del classico *Ridge Racer*. La versione revisionata dell'originale "ammiraglia" per PlayStation gira a una velocità di 60 frame al secondo. Anche prima che uscisse *Rage Racer* giravano voci intriganti che la Sony e la Namco avrebbero dimostrato il loro valore attraverso dei potenti software, e ora sembra che quelle non fossero solo voci ma una realtà ormai tangibile. Le notizie ufficiali dicono ancora che la manovrabilità di *R4* sia molto più vicina a quella di *Ridge Racer* rispetto agli altri giochi.



[SOPRA] C'è sempre qualche tipo di aeroplano che sfreccia davanti a voi per distrarvi dalla corsa ed eccone uno che vola a bassa quota.

Almeno sulla carta, Ridge Racer Type 4 è il gioco di corse in stile arcade definitivo...

RIVOLUZIONE!

Questo sarà anche il primo dei giochi della serie che permetterà a due giocatori di sfidarsi nella tradizionale modalità in split screen, perciò quelli che non amano le corse di macchina in solitudine, potranno finalmente scoprire le vere qualità dei giochi *Ridge Racer*.

L'opzione di link-up, che mancava in *Ridge Racer*, usata in Revolution e quindi abbandonata in *Rage Racer*, ora ritorna in *R4* ed è in compagnia di uno split screen a quattro giocatori. Una simile esperienza vi sarebbe costata un mucchio di soldi a gara per giocare in sala giochi.

Ma anche nelle quasi perfette macchine da sala giochi non potrete trovare un così incantevole passatempo che è la nuova modalità Grand Prix, che, a detta della Namco "vi dà la possibilità di sperimentare la vera vita di un pilota di corse".

Presumibilmente non dovrete pagare le tasse sui guadagni da pilota e neppure passerete delle settimane in trazione dopo un incidente, ma mentre la carriera del vostro pilota progredirà vi sembrerà quasi di vivere in uno degli episodi della serie televisiva "In viaggio nel tempo". Inizierete firmando per una delle varie squadre (come in F1), dunque guiderete per costruire la strada verso la gloria (e guadagnate punti!).

A seconda dell'esito del vostro stile di guida, alla fine della gara, potrete essere ricompensati con un'auto migliore e meglio equipaggiata.

Sono presenti più di 300 modelli di macchine da aprire e guidare, con la possibilità di sceglierne anche il colore. Ci staranno tutti questi dati in una sola memory card?

RESTATE COLLEGATI

Fino ad ora hanno prodotto la migliore pistola [la Guncon] e il primo controllo analogico per PlayStation, il sensazionale neGcon. Proprio in coincidenza dell'uscita di *Ridge Racer Type 4*, la Namco produrrà la prima periferica con feedback attivo per console e verrà chiamata Jogcon. La parte mobile al centro verrà utilizzata come una specie di sterzo con una precisione analogica, ma potrà anche ruotare seguendo i comandi della PlayStation, e ciò significa che può opporre resistenza mentre si sterza, la stessa resistenza che si trova nelle macchine delle sale giochi. Il Jagcon non sarà compatibile con i giochi Dual Shock, ma può sempre essere utilizzato come un vecchio joypad digitale, quindi non sarà necessario infilarlo e sfilarlo ogni volta che si vorrà giocare a qualche altro gioco che non sia *R4*.



STATE ATTENTI

Una delle cose per cui i giochi della serie *Ridge Racer* sono famosi, è la disponibilità di un solo tracciato con diverse varianti per le gare, in cui le nuove sezioni si rendono utilizzabili con il progredire del gioco. R4 rompe questa tradizione con otto nuovi tracciati, ognuno dei quali possiede fondali migliorati e per la prima volta luci e ombreggiature realistiche per dare al gioco un aspetto che alla Namco osano definire "un'esperienza migliore della vita reale".



[SOPRA] Ehi! Quello ha la macchina come la mia! Al diavolo la politica di squadra, facciamolo uscire di strada e facciamogli mangiare la polvere! Il team vi ringrazierà al momento dell'assegnazione dei punti nella classifica costruttori!

Questo è sicuramente il più massiccio dei giochi della serie, con la stessa giocabilità di *Ridge Racer* e con la grande implementazione della modalità Grand Prix sarà quasi sicuramente "meglio della vita reale".

Non ci giungono notizie dell'inclusione delle tanto attese macchine Devil e Angel (Diavolo e Angelo) con le loro abilità paranormali, ma vi faremo sapere cosa troveremo nella versione di importazione il mese prossimo.





[SOPRA] Sfortunatamente, questo tizio vi salta davanti senza preavviso!



[SOPRA] Tutti i dettagli sono stati migliorati.

RESURREZIONE

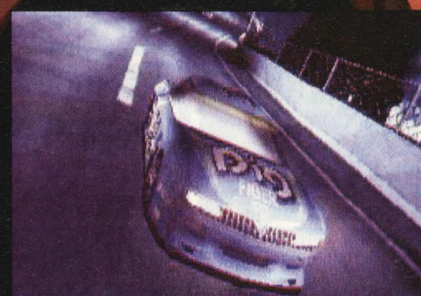
Per alcuni è l'inno nazionale, per altri è un ricordo di guerra, per altri ancora sono le parole di Bill Pullman in *Independence Day*, ma ciò che porta i nuovi utenti di PlayStation a stare sull'attenti con il groppo in gola e fare un saluto al suo passaggio, questo è *Ridge Racer*. Solo il pensiero di poter possedere un così splendido gioco arcade a casa è stata la molla che ha spinto milioni di persone ad acquistare PlayStation. Esattamente a quattro anni di distanza dal lancio dell'originale giapponese, una versione rimodernata del glorioso gioco, migliorata con 60 frame al secondo in alta risoluzione, viene distribuita insieme al suo discendente, *Ridge Racer Type 4*. Ve lo diciamo con tutta onestà non ce la facciamo ad aspettare!



[SOPRA] Le chicane al buio sono un lavoro facile per questo piccolo pilota.



[SOPRA] Un viaggio attraverso l'aeroporto dovrebbe risultare mozzafiato, con gli aerei delle compagnie di linea che rombano, mentre voi fate cantare il motore della vostra macchina.



[SOPRA] Il blu metallizzato di quest'auto ci dice molto della persona che l'ha scelto, è un mostro, con un gusto terribile.



[SOPRA] L'aspetto del gioco nella modalità in slpit screen è eccellente.

CRASH 3: WARPED

IL MANGIAMELE È TORNATO, E QUESTA VOLTA NON SARÀ AFFATTO FACILE FERMARLO...

Magia Voodoo, ragazzi! Dopo aver già sconfitto Cortex per ben due volte, Crash ritorna e questa volta si trova di fronte ai poteri sinistri di pratiche innominabili. I primi due episodi ci avevano deluso specialmente in un aspetto: dopo ore e ore di fatiche, i finali erano del tutto scialbi e insoddisfacenti. Se questa volta le cose non saranno differenti, vi assicuriamo che ci saranno dei problemi. Per assicurarcene, abbiamo deciso di completare il gioco fino al fatidico 105%...

La trama di *Crash 3* è come al solito piuttosto inconsistente: il boss del Dr. Cortex, tale Uka Uka, già fratello di Aka Aka, la maschera Voodoo che protegge Crash, è fuggito di prigione e si è alleato con Cortex. Insieme intendono costruire una macchina del tempo e viaggiare nel passato per raccogliere tutte le gemme che sono mai esistite. E proprio quando Crash e la sorella Coco stavano prendendosi un paio di giorni di riposo, ecco che la minaccia li costringe a una nuova avventura.

PLAY information

Casa di produzione: Sony
Genere: Platform
Data di uscita: Già disponibile



Un Giocatore — Dual Analogue



Memory Card

PLAY CLASSIC





[SOPRA] Dingodile ha sempre dimostrato uno strano interesse a minacciare i giovani pinguini, ma non sapeva che sarebbe arrivato Crash a rovinare i suoi piani... [NEL RIQUADRO] Cortex è tornato, carico d'odio più che mai... fermatelo, ADESSO!

BIRICHINO!

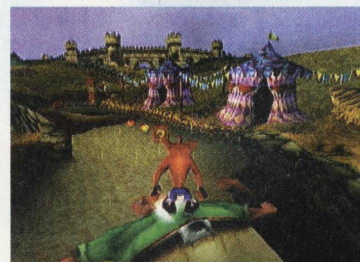
Crash 3 dovrebbe essere l'ultimo titolo della serie sviluppato dai Naughty Dog, e al primo sguardo l'impressione è che la software house californiana ha voluto dare il meglio di sé. Basta un'occhiata per capire che l'alta risoluzione non è mai parsa più splendida. L'azione ha inizio nella famigliare stanza del teletrasporto: da qui è possibile visitare cinque livelli. Poi, se li supererete tutti e sconfiggerete il boss finale, avrete accesso ad altri cinque livelli e così via, fino a che non troverete una stanza segreta che dà accesso allo scontro con Cortex e compagni per mettere la parola fine a questa storia.

Come il titolo suggerisce, l'argomento centrale del gioco è il viaggio nel tempo. I livelli sono incentrati su particolari fasi storiche: Medioevo inglese, il Giurassico, il futuro, la Prima Guerra Mondiale e l'America degli anni '50. Il livello medioevale è in costante scroll, in quello giurassico si verrà inseguiti dai dinosauri a scorrimento verticale e orizzontale. I livelli dei pirati vedono Coco alle prese con una moto d'acqua in un ammirevole inseguimento sul mare, che non ha nulla da invidiare a ciò che si è visto su Nintendo 64 in Diddy Kong Racing, e il livello ambientato durante la guerra





[SOPRA] Dingodile sa istintivamente che non avrebbe dovuto mangiare così piccante.



[SOPRA] Se riuscite a buttare a terra il gigante bicefalo, potrete saltellare sui suoi più preziosi attributi.



[SOPRA] Coco come Ripley: chi delle due è la vera eroina spaziale?

IL NUOVO CRASH BANDICOOT SHOW!

Come già detto, in *Crash 3* ci sono nuove tipologie di livello in cui sperperare il proprio tempo libero. Ecco una breve carrellata...



Crash danza con i pesciolini mentre l'azione rallenta notevolmente il ritmo per favorire una sessione esplorativa.
I nemici includono squali, mine, vortici e quant'altro.
Pro: prenderete il comando di un mezzo subacqueo e sparerete siluri agli squali.
Contro: sott'acqua, l'azione è leeentaaa...



Crash cavalca una rombante moto per fare a botte con una banda di tizi vestiti come Fonzie e, verso la fine, con degli UFO.
Pro: correre ed effettuare salti e simili.
Contro: la moto non va abbastanza forte



Coco salta su una moto d'acqua per una bella cita ad alta velocità sull'oceano. Tra i nemici di turno troviamo navi pirata, mine, squali e gabbiani particolarmente aggressivi.
Pro: la qualità della grafica, in questi livelli, tocca punte incredibili. Contro: è necessario seguire un percorso predeterminato e non è possibile andare dove si vuole.



Crash e Coco si librano alti su un biplano della Prima Guerra Mondiale per combattere con bombardieri, dirigibili e aerei kamikaze. Girate alla larga!
Pro: molto divertente e frenetico
Contro: nessuno. Questi livelli sono i migliori del gioco.

DA NON CONFONDERSI CON CRASH

Se volete noleggiare *Crash Bandicoot 3: Warped* in un videonoleggio, spiegate a vostra madre che volete...

CRASH, IL GIOCO



Terza puntata del platform spacca-casse con protagonista un animale che ama mangiare mele e raccogliere cristalli. E non...

CRASH, IL FILM



Pornografia sotto falso nome che racconta la storia di un tipo schizzato a cui piace distruggere auto per ricavare piacere sessuale e ottenere esperienze erotiche. Prendete questo!



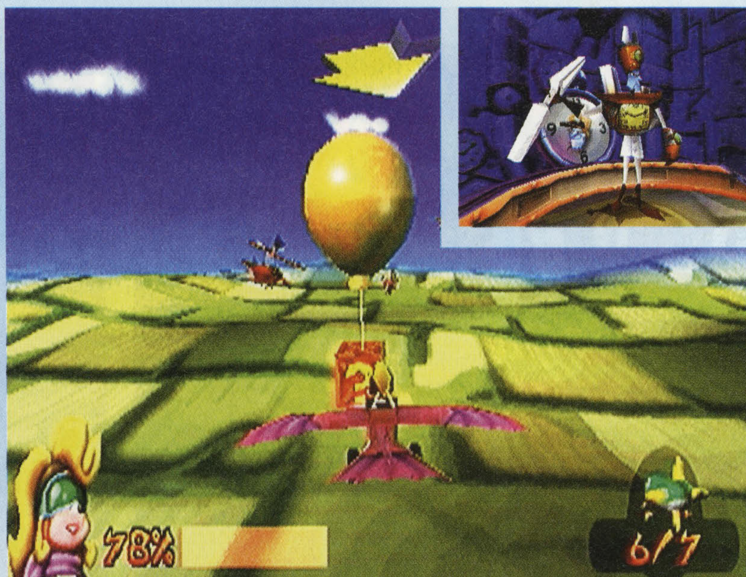
[SOPRA] Crash si immobilizza per sfuggire all'occhio che tutto vede del suo nemico. Se entrate nel raggio, andrete a ingrossare le statistiche delle persone scomparse. Aspettate quando si gira e correte!



[SOPRA] Il livello di N. Gin ci mette di fronte a uno dei boss più impressionanti. Dovete sparare alla sua tuta...



[SOPRA] ...per farlo esplodere come un palloncino! Sarà pure Hi-Tech, ma dopo due ore di cannoneggiamento deve pur cedere...



[SOPRA] Coco Bandicoot si libra leggera per far fuori un paio di droni kamikaze dell'armata di Cortex. [NEL RIQUADRO] "Mi scusi, sarebbe così gentile da dirmi l'ora, per piacere?"

prevede la guida di un biplano. Queste novità intervengono positivamente a interrompere la monotonia di salti, casse da rompere e mele da raccogliere.

IO LAVORO PIÙ FORTE...

A parte i nuovi livelli, in *Crash 3* ci sono un sacco di cose nuove da fare e vedere. Per esempio, oltre la canonica raccolta di frutta, ci sono zone segrete, che non

"L'argomento del gioco è il viaggio nel tempo"

trovereste nemmeno in un milione di anni di ricerche, e le Reliquie. Queste ultime consistono nientemeno che in un premio che vi verrà corrisposto qualora riuscirete a finire un livello entro un tempo limite. Ogni volta che completate una sezione, vi viene offerta la possibilità di rigiocarla. All'inizio, questa volta, troverete un grosso orologio: se raccolto, farà comparire un conto alla rovescia nell'angolo in basso a destra e sarà necessario arrivare alla fine nel minor tempo possibile. In aiuto verranno delle estensioni del tempo massimo sotto forma di casse speciali, e se riuscirete a farcela, vi verrà consegnata una Reliquia (in totale ne vanno recuperate 30 per poter finire il gioco totalmente).

Altra novità consiste nei poteri speciali, che si guadagnano ogni volta che si sconfigge uno dei cinque boss. Includono il Charge Body Slam, una versione potenziata della spanciata già presente nel precedente episodio, il doppio salto, che permette a Crash di raggiungere nuove vette, e il Crash Dash, uno scatto veloce che consente a Crash di levarsi dalle situazioni più calde senza esitare. Ma la grande novità, di certo la più interessante, è il Fruit Bazooka, un arma con mirino laser che semplifica di molto la vita al giocatore. Del resto, si ottiene sconfiggendo il quarto boss, quindi piuttosto avanti nel gioco.

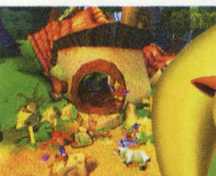
VOLUBILI COME PIACE A VOI!

A parte quanto detto finora, ci sono altri aspetti nuovi in *Crash 3* , tra cui i nuovi livelli subacquei. Chiamateci scostanti, ma non ci è piaciuta l'inclusione di questi scenari: Crash deve essere veloce e furioso, e vederlo fluttuare come un delfino nel mare blu non ci attrae per niente.

A parte il fatto che offrono ottimi effetti visuali e grafica mozzafiato, questi nuovi livelli rappresentano a nostro avviso il punto più debole di tutto il gioco, specialmente in relazione alla comparsa dal nulla degli squali, mentre si avanza.

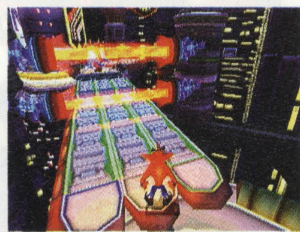
A parte questi problemi, nel gioco ci sono parecchie caratteristiche che vi terranno attaccati allo schermo. Ci sono molti nuovi nemici, e ciascuno richiede un

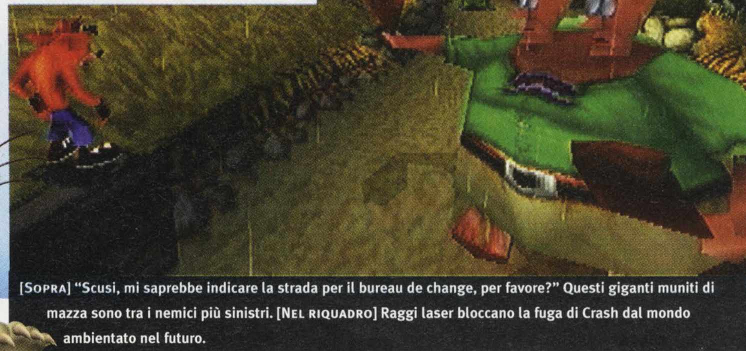












[SOPRA] "Scusi, mi saprebbe indicare la strada per il bureau de change, per favore?" Questi giganti muniti di mazza sono tra i nemici più sinistri. [NEL RIQUADRO] Raggi laser bloccano la fuga di Crash dal mondo ambientato nel futuro.







[SOPRA] Mamma, farei un milione di chilometri per uno dei tuoi sorrisi!



[SOPRA] Questi cavalieri sono piuttosto pericolosi... se grugniscono quando gli passate vicino, è probabile che estraggano la spada e vi disegnino qualche tatuaggio in faccia.



[SOPRA] Dingodile ha importunato pinguini per l'ultima volta!



[SOPRA] Crash vicino alla meta: lo scontro con il Dr. Cortex!



[SOPRA] "Sarò anche cattivo, ma so bene quando è ora di mollare la presa..."





[SOPRA] Lo spaventoso Tiny Tiger irrompe come primo boss da sconfiggere. Purtroppo per lui, non ci fermeremo davanti a nulla! [NEL RIQUADRO] "Su, su, smetti di piangere, adesso..."

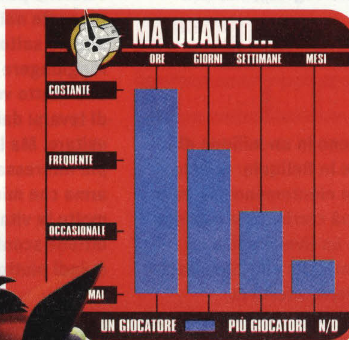
approccio differente per evitare di finire male. Inoltre ci sono molti nuovi effetti grafici: particolarmente attraenti gli scoppi di luce che si osservano quando Crash raccoglie le gemme, accompagnati da un simpatico "Ohh-ah!". Tutto sommato si può dire che *Crash 3* sia uno dei giochi graficamente meglio riusciti disponibili oggi per PlayStation.

UNA MELA AL GIORNO TOGLIE CRASH DI TORNO

Non c'è davvero nulla di negativo in *Crash 3*, in quanto a livello di giocabilità da platform troverete tutto quello che potreste volere.

È proprio questo aspetto che rende la serie dei tre Crash Bandicoot tra i giochi più divertenti per PlayStation. Benché le nuove tipologie di livello inizino ad annoiare già dopo la terza partita, la loro stessa presenza è segno che le idee nuove non mancano. Un'idea che invece è mancata poteva essere quella di eliminare Cortex e compagnia bella in favore di qualche nemico nuovo...

Alla fine, comunque, Crash ce l'ha fatta: ha meritato il Play Classic, e se vi fate regalare questo gioco, probabilmente rinuncerete a qualche cena per fare "l'ultima partita". E magari riuscirete a finire il gioco entro breve tempo!



"Non c'è nulla di negativo in Crash 3"

PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●●○
SONORO	●●●●●●●●○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●○
GEMME	●●●●●●●●●○

91%

Un eccellente canto del cigno per il morente Crash Bandicoot!

Alternative:
Crash 2: Cortex Strikes Back 86%
Spyro The Dragon 88%



[SOPRA] Molti dei livelli di Crash 3 implementano un nuovo stile grafico.

[SOPRA] Sarà pure alto due volte Crash, ma Tiny Tiger è uno dei boss più facili da sconfiggere. Quando smette di saltare, ad ogni buon conto, state attenti alle sue mascelle ferine!

TOCA TOURING CARS 2

SE QUALCUNO VI DEVE ANCORA FARE IL REGALO DI NATALE, DITEGLI CHE VOLETE TOCA 2 E LO VOLETE SUBITO! AMMESSO CHE ANDIATE PAZZI PER I GIOCHI DI GUIDA, S'INTENDE...



Si può migliorare un gioco perfetto? *TOCA* è stato uno dei giochi di guida più belli che abbiano mai raggiunto le nostre sponde, vantando livelli di realismo senza precedenti in un titolo per PlayStation e corse talmente emozionanti da doverle affrontare tenendo sotto controllo la pressione sanguigna. Dato che questo sport ha preso piede, i tipi della Codemasters hanno cercato nuovamente di riprodurne ogni aspetto con la massima fedeltà per il godimento degli appassionati, e nel far ciò hanno creato qualcosa di superiore alle aspettative degli stessi addetti ai lavori. Questa è infatti la simulazione più realistica messa in commercio finora.

Il realismo è al massimo quando si gioca nella modalità che vede utilizzata la camera car, la quale vi permette di vedere esattamente ciò che vede un pilota di Touring Car durante una corsa: un cruscotto con contagiri funzionante, le sue mani allungate sul volante, tergicristalli funzionanti e specchietti retrovisori abbastanza grandi da poter essere utilizzati con profitto. Potete persino guardare attraverso i finestrini destro e sinistro e quindi sporgervi per vedere chi vi sta spingendo verso l'erba, un genere di cose che prima era possibile vedere solo nell'abitacolo di una dettagliata simulazione di volo per PC.

LA DURA REALTÀ

La verosimiglianza di questa simulazione è tale che quando si preme il tasto per "guardarsi alle spalle" la telecamera non fa altro che spostarsi lentamente per mostrare al giocatore lo specchietto retrovisore, come per dire "questo è ciò che devono fare i veri piloti di TOCA: voi imparerete a fare altrettanto".

Giocare in questa modalità è molto divertente, anche se la maggiore quantità di dettagli visualizzati tende a far annaspare la PlayStation quando nel campo visivo ci sono molte altre vetture.

In ogni caso occorre essere pronti ad affrontare una grande sfida perché tutto ciò che si può vedere del tracciato antistante è contenuto in un minuscolo spazio che va dall'estremità superiore del cruscotto alla linea dell'orizzonte. Il giocatore può avvalersi di tre



PLAY information

Casa produttrice: Codemasters
Genere: Racing
Data di uscita: Già disponibile
Note: Completamente in italiano




Un Giocatore


Più Giocatori

Memory Card

Split-Screen


Link Cable


Dual Analogue



[Sopra] Qualora doveste stancarvi del campionato ufficiale di Touring Car, potrete partecipare alle corse con le Ford Fiesta.





[Sopra] I piloti di Touring Car non sono noti per il loro garbo: sbandate accidentalmente e pur di passare vi piomberanno addosso tamponando la vostra vettura come se fosse una bambola di pezza. [Nel riquadro] Nel gioco sono incluse diverse condizioni atmosferiche che possono cambiare anche durante una stessa partita.

CHI VA LÀ?

Questa sì che è una simulazione! I tasti più bassi situati sul retro del controller vi permettono di far scorrere il campo visivo del pilota verso destra [2] e verso sinistra [3] in modo da vedere che cosa succede intorno all'abitacolo.







"TOCA 2 è il gioco di guida più realistico in commercio finora!"

telecamere esterne, due che riprendono la vettura da una certa distanza e una montata sul cofano della macchina stessa, e inoltre può richiamare una veduta dell'abitacolo identica a quelle offerteci durante la telecronaca di una vera corsa di Touring Car. In questo incredibile gioco non c'è un solo elemento che non sia stato riprodotto senza la massima aderenza alla realtà. Gli effetti sonori sono assolutamente convincenti: si può udire persino il suono prodotto dai sassolini che urtano il fondo della macchina quando si finisce sopra un tappeto di ghiaia (cosa che accade molto spesso).



[Sopra] Ogni singola corsa può essere rivissuta per intero mediante un'apposita opzione di replay.



[Sopra] Pur facendovi rallentare, non sempre la ghiaia vi impedisce di andare a sbattere contro un muro.

Via via che il motore va su di giri il Dual Shock comincia a tremare con intensità sempre maggiore per simulare le sensazioni trasmesse dal volante di una vera automobile mentre quest'ultima aumenta di velocità. Nel rispetto della realtà sono state inserite anche delle soste obbligatorie ai box, per cui ogni vettura, sia la vostra che quelle controllate dal computer, deve fermarsi almeno una volta per le revisioni necessarie. E giusto per impedirvi di fare qualche sciocchezza, i programmatori hanno addirittura messo a punto un collegamento radio fra voi e la vostra squadra. Fra le tanti frase che vi capiterà di udire: "Non andare ai box: il tuo compagno di squadra ci è entrato appena adesso!"

SCUOLA DI GUIDA

All'inizio solo gli incidenti gravissimi sembrano tutt'altro che realistici perché, pur sfoggiando una straordinaria quantità di ammaccature procuratesi in tempo reale, le vetture non si rovesciano. La cosa, comunque, è solo temporanea: più avanti, infatti, si può acquisire un codice che permette di inserire o disinserire un sistema di rilevamento delle collisioni che funziona a dovere, oltre a un sacco di altre belle cose fra le quali spiccano nove tracciati segreti! L'unica cosa per cui *TOCA 2* potrebbe essere criticato è la velocità con cui si spostano le sue vetture. Non è un problema di frame rate, quanto piuttosto una discrepanza fra la



[Sopra] *TOCA 2* richiede livelli di concentrazione e di bravura talmente elevati che una leggera strizzatina d'occhio da parte della vostra ragazza è sufficiente a farvi perdere il controllo della vettura.



[Sopra] Come se non trascorreste abbastanza tempo a scivolare sull'erba quando state ancora familiarizzando con i sensibili comandi della vettura, la suggestiva visuale dall'abitacolo vi complica ulteriormente la vita restringendo il vostro campo visivo. Alla fine, però, questi disagi pagano.

PRET-A-PARTIR

Una nuova e semplice interfaccia rende l'approntamento della vettura una procedura che può essere effettuata sudando molto meno del solito. Le variabili che occorre regolare con la massima cura sono due: la distribuzione del peso e il tipo di pneumatico.





[SOPRA] Un minuto di sviste può costarvi la gara. Triste, ma vero.



[SOPRA] È possibile vedere i piloti sterzare all'interno della vettura.



[SOPRA] "Scusate, da quale parte sta la linea del traguardo?"



[SOPRA] La Autoglass farebbe una fortuna, visto che i parabrezza non resistono per un giro intero.



velocità raggiungibile dal proprio bolide e quella raggiungibile dalle vetture rivali. Molte di esse sfrecciano a circa 140 miglia orarie, ma la nostra pare viaggiare a meno di 70 miglia orarie. Inserite il CD di *Rage Racer* dopo un giro con *TOCA 2* e vi sembrerà che i macinini della Namco sfreccino alla velocità della luce! Comunque, se la vostra vettura fosse più veloce, probabilmente passereste molto più tempo sull'erba: *TOCA 2*, infatti, è molto duro da controllare, ma non appena si impara a gestirlo correttamente, diventa un gioco estremamente appagante. Il comando analogico (preferibilmente il Dual Shock della Sony) non è un lusso ma una necessità assoluta quando si tratta di mettersi ai comandi di queste splendide vetture. E anche quando si dispone del controller, la bravura che occorre per non sbattere contro le barriere di pneumatici ad ogni curva è così elevata che potreste scoraggiarvi facilmente e passare ad altro. Non fatelo! Certo, per tenere la strada dovete essere estremamente precisi con lo sterzo, ma la ricompensa in termini di soddisfazione personale è favolosa. Andando fuori strada con estrema facilità, le vetture riescono a trasmettere tutto il loro peso e la loro naturale resistenza ai comandi, per cui non si può fare a meno di sentirsi al settimo cielo ogni volta che si vince!



[SOPRA] Le Fiesta sono molto diverse dalle vostre grandi touring car e rappresentano un ottimo diversivo.





[SOPRA] Il tracciato situato fra le Alpi francesi ospita alcune delle corse migliori del gioco, perché è veloce, facile da memorizzare e costantemente baciato dal sole. [Nel riquadro] Le corse cominciano sempre con un ingorgo.



[SOPRA] Appoggiandosi alle vetture rivali, le curve a gomito possono essere affrontate più agevolmente. La cosa, però, è più difficile di quanto sembri.

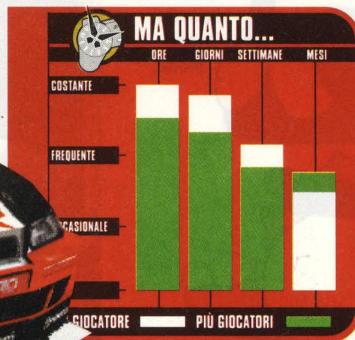
A TUTTO GAS

Poiché il realismo della simulazione è così elevato, non è necessario essere grandi appassionati di questo sport per apprezzarlo. Inoltre, ci sono campionati supplementari a cui prendono parte vetture "fuori ordinanza" come, ad esempio, le Ford Fiesta. Le modalità di gioco in link-cable e in split-screen, poi, possono far divertire un mondo sia i patiti di Touring Car che i "non credenti". *TOCA 2* è un seguito straordinario capace di non stancare anche dopo moltissime ore di gioco.

"Non c'è ragione per cui non dobbiate acquistarlo subito!"

Dal momento che quest'anno non c'è alcun gioco di *Formula 1* di gran valore in circolazione, non siete costretti a prendere una decisione in merito al prodotto da acquistare per avere la possibilità di vivere una splendida e realistica esperienza virtual-automobilistica. Più tempo gli dedicherete, più volte ci tornerete sopra.

I comandi, decisamente sensibili (per non dire permalosi), demoralizzeranno coloro che solo ora muovono i primi passi nel genere delle simulazioni di guida, ma a parte questo non c'è ragione per cui *TOCA 2* non debba essere acquistato seduta stante. 



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●○○
SONORO	●●●●●●●●●○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●○○
AZIONE	●●●●●●●●●●

94%

Un'autentica ghiottoneria da intenditori

Alternative:
TOCA Touring Car 92%
Colin McRae Rally 93%

BUST-A-MOVE 4

BUST-A-MOVE 4 È COME UN CAGNOLINO CHE SCODINZOLA PERCHÉ SI GIOCHI CON LUI E LO SI ASSECONDI IN OGNI SUO DESIDERIO.

Fatemi esplodere!

Bub e Bob, i simpatici draghetti lancia bolle dei diversi platform e divertenti puzzle game, sono tornati per farci scoppiare per la quarta volta nella celebre serie. *Bust-a-Move 4* è semplice come i predecessori e per questo anche più splendido. Come al solito ci sono delle novità, che vi sveleremo tra un momento, ma a una prima occhiata sembra esattamente lo stesso gioco, cosa per niente negativa, se siete uno delle migliaia di devoti giocatori che cercano nuovi livelli da superare. Graficamente tutto appare un po' più fluido, con le animazioni migliorate e l'uso fantastico dei colori. C'è pochissimo contrasto tra i colori questa volta.

Il pianeta BubbleLuna è stato messo sotto spirito. Cleon, la fatina della notte, ha rotto la luce che dava l'arcobaleno e ha gettato tutto nell'oscurità. A peggiorare le cose ci ha pensato il vecchio pipistrello, che ha diviso l'arcobaleno in sette parti di diverso colore e le ha disperse nell'universo.

"Questo gioco è più gonfio di Alba Parietti!"

ESPLOSIVO

Scordatevi tutto quanto detto, perché appena avrete rotto la pellicola trasparente che contiene il gioco, niente vi potrà fermare. Sia giocando contro un amico, sia giocando contro la diabolica o non proprio diabolica CPU (a seconda del livello di difficoltà selezionato) sia nello Story mode, *Bust-a-Move 4* vi appassionerà immediatamente con la sua quasi viziosa ludicità. Se siete un novellino nel campo di *Bust-a-Move*, le regole sono semplici: sparate le bolle colorate verso i grappoli in alto, e quando tre o più bolle dello stesso colore sono allineate queste esplodono e scompaiono. Facile. Ripetere il processo fino a quando l'ultima bolla è andata, passando così a un livello leggermente più difficile. Ci sono tre modalità di gioco, comunque tutte e tre sono segmentate per offrire ore infinite di bolle-ggio. Tenete presente che ci sono più di 600 livelli in totale! Per esempio, la modalità Puzzle passa a quella Arcade e lo Story mode passa alla prima, i giocatori possono scegliere quale ramo seguire per procedere coi livelli fino a quando non abbiano raggiunto la fine. Lo Story mode, d'altro canto, vi porta nell'incredibile degli scenari, in cui bisogna ottenere 26 carte dei tarocchi completando diversi schermi in determinate posizioni della mappa. Non proprio un rompicapo, ma accidenti,

PLAY information

Casa produttrice: Acclaim
Genere: Puzzle game
Data di uscita: Gennaio '98


UN GIOCATORE


PIÙ GIOCATORI


MEMORY CARD


DUAL ANALOGUE

BOLLE ESPLOSIVE

BUB E BOB SONO IN CIRCOLAZIONE DA ALMENO UN PAIO DI LUSTRI. SONO APPARSI IN NUMEROSI CLASSICI COME, AD ESEMPIO, IL FAMOSO "BUBBLE BOBBLE" E I SUOI DUE SEQUEL "RAINBOW ISLANDS" E "PARASOL STARS". ORA C'È IL QUARTO TITOLO DELLA SERIE "BUST-A-MOVE". UN CLASSICO INTRAMONTABILE.

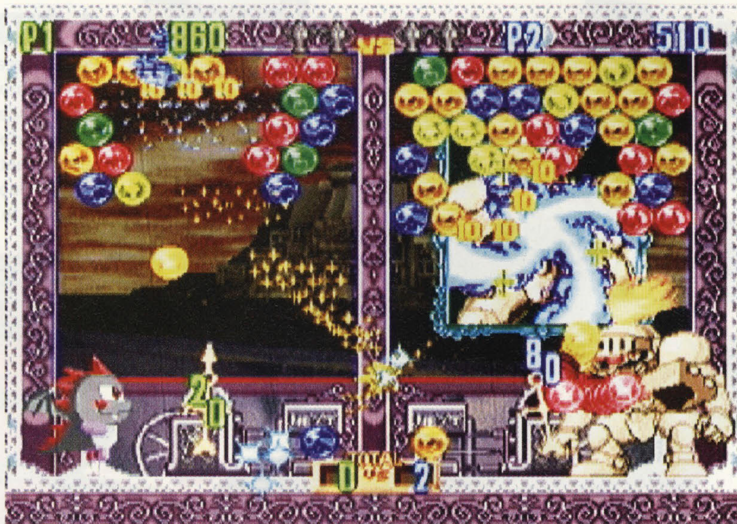


[SOPRA] Nella modalità contro un avversario lo schermo diventa caotico. Mentre vi scambiate terribili combo, ogni parte viene riempita da bolle e da colorite esplosioni.


[SOPRA] OOOPS! Quando uno schermo si riempie di bolle che raggiungono il fondo, allora è davvero finita.

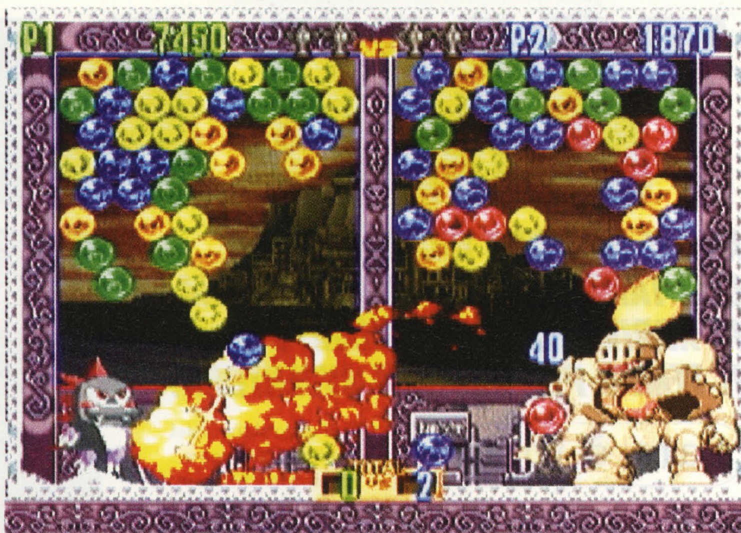


[SOPRA] Sceglierete tra uno dei dieci personaggi, ognuno ha una specialità nella creazione dei combo.


[SOPRA] Proprio mentre siete sul punto di essere battuto potete causare una indicibile esplosione unendo diversi combo in catena. La ruota della fortuna potrebbe girare in vostro favore se capite quello che state facendo.



[SOPRA] Nella modalità Puzzle (story) visitate diverse locazioni e dovete recuperare 26 carte dei tarocchi per poter salvare il vostro mondo. Ogni personaggio ha anche differenti mosse.



[SOPRA] Alcune delle mosse speciali sono spettacolari. Tutto il gioco ricorda vagamente Super Puzzle Fighter 2. Questo attacco infuocato è uno dei migliori che abbiamo trovato nel gioco, e vi garantiamo che l'avversario piangerà.



[SOPRA] Le linee di aiuto vi permettono di seguire la traiettoria della bolla. Questo rende le cose un po' troppo semplici, ma se siete un novizio vi dà una mano a finire il livello.



[SOPRA] Una innovazione è il sistema a puleggia. Cercate di mantenere bilanciati entrambi i lati.



[SOPRA] Nella modalità Story Mode potete affrontare altri personaggi per guadagnare gemme e così via.



[SOPRA] Nella modalità puzzle (arcade) potete scegliere quale ramo seguire nello schermo della mappa.



[SOPRA] Con più di 600 livelli di gioco totali c'è da sbizzarrirsi. Come ha detto una volta un saggio "WOW"

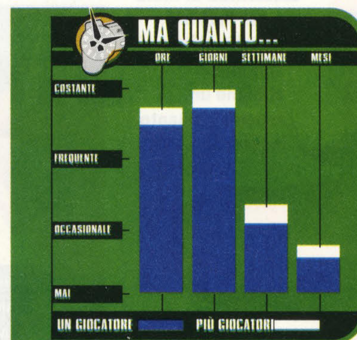
cosa si vuole di più. È disponibile anche il Challenge mode a un giocatore, ma quello che è più frustrante, stiamo parlando di strapparsi i capelli e di gridare come dei forsennati (i momenti migliori), è la modalità a due giocatori. Ora, quando le bolle vengono fatte cadere non si ammucchiano solamente dalla parte dell'avversario. Si verificano terribili reazioni a catena che proprio nel momento in cui si pensava di avere vinto, le bolle cominciano a cadere a frotte, con immenso piacere del giocatore avversario.

ELIO

Un altro aspetto altrettanto fondamentale è il sistema a puleggia... in molti livelli si usa un dispositivo con il quale lanciando una bolla da una parte si verifica una caduta dall'altra. È un'azione abbastanza bilanciata che funziona veramente bene una volta che si sono afferrate le regole fondamentali. Bisogna dare atto alla Taito che riesce sempre a mantenere il livello di attrattiva dell'originale mentre cerca sempre nuovi modi creativi per il gioco.

Lo si può definire facilmente il migliore della serie, con semplici e familiari opzioni e innovazioni che vanno di pari passo. Le innovazioni comprendono, ad esempio, l'implemento del Dual Shock per i fortunati possessori di questa periferica. Se si potesse fare un test reale su quanto un gioco possa essere appetibile calcolando il numero delle volte che viene rigiocato, allora *Bust-a-Move 4* sarebbe preso come esempio. Il sistema di reazioni a catena con i combo a volte può risultare confusionario ed è essenzialmente sempre uguale, ma provate a metterlo per un momento in disparte e vi accorgerete che volete tornare a giocare solo cinque minuti dopo averlo abbandonato.





PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORE	●●●●●●●●○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
BOLLE	●●●●●●●●●○

86%

Mille booolle blu...

Alternative:
Bust-a-Move 3DX 88%
Bust-a-Move 2 88%

PLAY CLASSIC

TOMB RAIDER III

ANCHE SE È UNA GRANDE STELLA, CON TANTO DI GUARDAROBA E FILM IN ARRIVO, LARA HA TROVATO IL TEMPO PER QUALCHE AVVENTURA...

Lara è tornata, e di certo si tratta del capitolo più lungo e imponente che sia stato scritto su di lei. Infatti, il nuovo episodio della serie di Tomb Raider è in realtà composto da 5 avventure in una. Una volta che Lara avrà completato la prima, ambientata in India, potrà affrontare le altre 3 (Londra, Nevada, Pacifico del sud) in qualsiasi ordine, prima di affrontare l'ultima, in Antartide. Ciascuna avventura è composta da tre livelli e, a parte il Nevada, da uno stage aggiuntivo per il confronto con il Boss.

PLAY information

Casa produttrice: Eidos/Core
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Avventura 3-D
Note: Completamente in italiano

Un Giocatore | Memory Card | Dual Analogue/Shock

La varie locazioni dimostrano miglioramenti nella grafica: nuovi effetti di luce multicolore illuminano di tanto in tanto i corridoi tradizionalmente bui, che aumentano l'atmosfera cupa. Le condizioni climatiche variabili nelle locazioni all'aperto, ovviamente virate verso la pioggia nel livello londinese, non influenzano l'esperienza di gioco se non dal punto di vista grafico. Resasi conto dell'impostazione eccessivamente "cubosa" degli episodi precedenti, la Core ha realizzato un engine che sfrutta meglio i triangoli. L'effetto migliore si riscontra nei livelli ambientati in India e nel Pacifico, benché gli alberi spigolosi abbiano un aspetto alquanto inquietante. Altri tocchi di classe includono il fumo delle pistole e la condensa del fiato in Antartide, gli schizzi dei colpi che entrano in acqua e le orme.



[Sopra] Per proteggersi dal freddo dell'Antartide, Lara ha indossato una comoda giacca. Notate le orme nella neve. [Nel riquadro] Un attimo di relax in elicottero.





[Sopra] Lara farebbe venire la febbre anche all'oceano Pacifico...



TUTTI PAZZI PER LARA

L'eroina di Tomb Raider è ora compatibile con Dual Shock: lo stick di sinistra gestisce il movimento, quello di destra serve per guardarsi intorno. Di fatto, il controllo analogico non presenta alcun vantaggio effettivo su quello digitale, ma per lo meno questa volta lo hanno implementato. Naturalmente, Lara dispone anche di un paio di nuove mosse: in aggiunta alla tradizionale capacità di arrampicarsi su muri e blocchi vari, ora può saltare tipo scimmia tra i tetti, il che spesso rappresenta l'unica scelta per superare crepacci e orridi. C'è anche la possibilità di scattare in avanti, ottenendo così un incremento momentaneo della velocità, comodo per superare trappole, macigni e quant'altro.

La più utile delle nuove abilità è quella di accovacciarsi: non solo permette di superare passaggi stretti e condotti della ventilazione, ma è utile per nascondersi ai nemici se si è in difficoltà: essenziale in un livello, in cui si perdono tutte le armi. Come sempre, Lara è in grado di tuffarsi e nuotare sott'acqua.

GIÀ, PROPRIO UNO SPETTACOLO...

Tra i nuovi pericoli che Lara dovrà affrontare troviamo serpenti, rettili e frecce velenose: se verrete colpiti, sarà necessario utilizzare un medipack per arrestare l'inesorabile perdita di energia. A volte è meglio evitare i nemici piuttosto che affrontarli a viso aperto, in quanto dimostrano di avere molto più cervello di prima. Guardie armate di fucili con mirino laser possono colpire Lara da grande distanza, se la scorgono (vale la regola della linea visuale), mentre altri scapperanno via e faranno scattare gli allarmi (principalmente nella base militare in Nevada) per attirare altri



[Sopra] Mentre si esplora il deserto del Nevada, uno strano aereo sfreccia nell'aria. È solo per bellezza, ma aggiunge un tocco d'atmosfera intrigante.



[Sopra] Nella sua camera da letto appena rimessa a nuovo, Lara ci mostra la sua capacità di mettersi a quattro zampe. Ahem.

CHE AGILITÀ

Lara si è allenata parecchio nella sua nuova palestra e ha perfezionato un paio di nuove mosse.



SIA CHE SI TRATTI DI UNA SCALA CHE DI UNA GRATA, LARA PUÒ AGGRAPPARVISI E POI, CON UN COLPO DI RENI, DONDOLARSI E OLTREPASSARLE. A VOLTE DOVRÀ ANCHE SPOSTARSI A SINISTRA O A DESTRA PER POI CALARSI SU UN PUNTO SICURO.



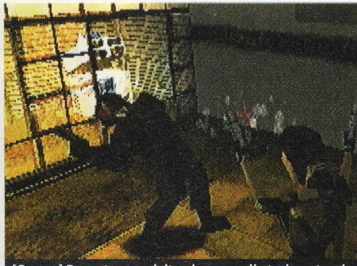
QUEST'IMPROVVISO INCREMENTO DELLA FORZA DI LARA È UN PO' SOSPETTO, MA PER ORA NON C'È SEGNO DI PELURIA SUL SUO VISO, QUINDI STIAMO TRANQUILLI. PUÒ SCATTARE IN AVANTI E CORRERE VELOCEMENTE FINCHÉ LA BARRA DELL'ENERGIA EXTRA NON SI ESAURISCE, DOPODICHÉ DOVRÀ ATTENDERE CHE SI SIA RICARICATA.



ERA ESATTAMENTE QUELLO CHE VOLEVAMO: A PARTE L'UTILITÀ INTRINSECA DELLA POSSIBILITÀ DI INFILARSI IN PERTUGI E PASSAGGI STRETTI, CON UN PO' DI ABILITÀ NELL'USO DELLA TELECAMERA È POSSIBILE RIPRENDERE LE GRAZIE DI LARA DA PUNTI DI VISTA ASSOLUTAMENTE D'ECCEZIONE.

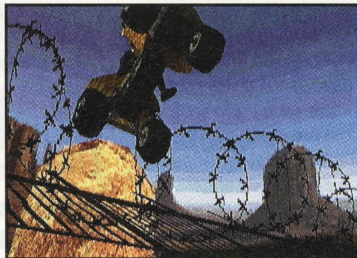
E IN PIÙ...

BORDI: LARA SI PUÒ AGGRAPPARE A BORDI E CORNICIONI PER POI SPOSTARSI LATERALMENTE.
NUOTO: LARA SI PUÒ IMMERGERE E NUOTARE SOTT'ACQUA. PIÙ AVANTI NEL GIOCO, DISPORRÀ ANCHE DI UN ARPIONE.
GUADARE: SE L'ACQUA È BASSA, LARA GUADERÀ LA POZZA ANZICHÉ NUOTARE.
ARRAMPICARSI: LARA SI PUÒ ARRAMPICARE SU SCALE E SPORGENZE DELLE PARETI.
GIRAVOLTA: LARA SI TUFFA IN AVANTI E FA UNA CAPRIOLA, PER POI TROVARSI RUOTATA DI 180°.
GIRAVOLTA SUBACQUEA: LARA PUÒ GIRARSI DI BOTTO DI 180° ANCHE SOTT'ACQUA.
TIRARE/SPINGERE: COME IN PASSATO, LARA PUÒ SPOSTARE I BLOCCHI DI PIETRA PER APRIRE DEI PASSAGGI.



[SOPRA] Durante una visita al museo di storia naturale, Lara deve respingere le attenzioni di una guardia.









[SOPRA] Proprio un bel paio di pistole. Lara sta per distruggere la pace di questo idilliaco angolo del pacifico. [NEL RIQUADRO] Alla fine del livello indiano, una sequenza FMV mostra Lara nel sottobosco.

nemici o attivare barriere laser. Anche gli animali sono più furbi: spiccano delle antipatiche scimmie che saranno felici di usare i nostri medikit per i propri innominabili scopi. Ma non sempre conviene ucciderle, in quanto a spesso possono condurre a qualche pulsante o alle zone segrete. Se poi doveste incappare in un T-Rex, restando perfettamente immobili riuscirete a non farvi scorgere (qualcuno che ha visto Jurassic Park c'è, dopotutto). In alternativa, è possibile lanciare un bengala da una parte e darsela a gambe in direzione opposta.

"Non ci sono grandi stravolgimenti nella dinamica del gioco!"

In aggiunta all'azione, resa più complessa, sono presenti le solite tonnellate di puzzle per arrotarvi il cervello e spingervi a strapparvi i capelli. Benché spesso ci si trovi completamente bloccati, la soluzione è quasi sempre prettamente logica, a parte una o due chiavi ben nascoste.

È stata posta una grande enfasi sull'aspetto esplorativo: molti livelli mettono a disposizione più d'una via per raggiungere l'uscita, e la strada più difficile è anche la più remunerativa in termini di bonus.

SPARARE PER CREDERE

L'arma più utile, se riuscite a trovarla, è la pistola Desert Eagle, in grado di uccidere la maggioranza dei nemici con un sol colpo. Più avanti nel gioco, Lara potrà disporre di una mitragliatrice MP5 (perché mai non hanno lasciato il ben più impressionante M16?) e un tremendo lancia missili. Restando in tema di novità, Lara si cambia d'abito in ogni livello: tra gli altri, sottolineiamo la presenza di un bikini nello scenario del Pacifico e una tutina aderente alla Cat Woman nel livello londinese. Ciascuna avventura prevede inoltre l'utilizzo di un differente mezzo di trasporto: andarsene in giro su un quad è piuttosto divertente. Tra gli altri veicoli, citiamo un mezzo subacqueo che spara arpioni tipo James Bond e un kayak, con il quale affrontare le rapide.

Il gioco, nel complesso, risulta piuttosto difficile, decisamente più dei predecessori. Ci sono innumerevoli trappole in cui cadere e Lara finisce regolarmente impalata, spiaccicata, divorata e arrostita. Per rendere le cose ulteriormente difficili, i programmatori hanno pensato bene di eliminare la possibilità di salvare liberamente la posizione, in favore di Cristalli di salvataggio che, al contrario di quanto accadeva nel primo episodio, possono essere usati in



[SOPRA] Qualunque siano gli animali che resistono nel deserto del Nevada, avranno vita breve. Ecco che cade un altro uccello, probabilmente rarissimo.



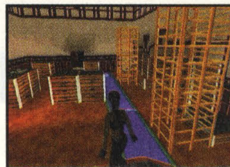


[SOPRA] Nuotando in mezzo a inoffensivi pesciolini, Lara cerca qualche oggetto utile sul fondo. [NEL RIQUADRO] Alla fine della prima avventura, il misterioso Dr. Willard invita Lara sulla propria barca per una bella chiacchierata.

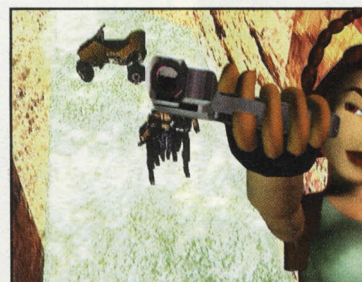

[Sopra] Tenete premuto L1 per dare un'occhiata al paesaggio.

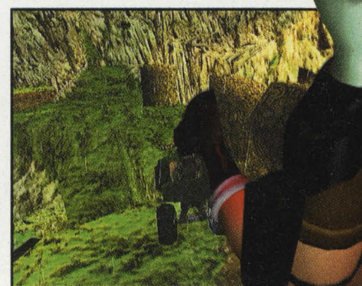

[Sopra] Lara risale le rapide remando contro corrente sul suo Kayak.






[Sopra] Ooops! La fauna locale si vendica per bocca di questi simpatici piranha...


[Sopra] Notate il grado di realismo delle increspature dell'acqua... state guardando le increspature, VERO?


[Sopra] Lara scivola verso l'ignoto nel livello londinese.

BEN EQUIPAGGIATA

Solo Dio sa come faccia a portarsi dietro tutta questa roba: ecco un panorama delle armi di Lara.



L'arma automatica definitiva, questa potente pistola è in grado di uccidere quasi tutti i nemici con un sol colpo.

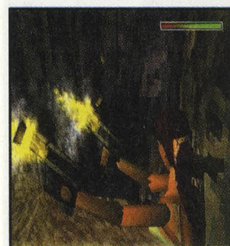


Un'alternativa agli UZI, questa mitragliatrice è più leggera del vecchio M16 ma altrettanto letale.



Più accurato delle granate, questo gioiello può letteralmente fare a pezzi il nemico. Risparmiatelo per i casi più gravi.

E IN PIÙ...
Pistole: l'arma con cui Lara inizia il gioco.
Fucile a pompa: più potente delle pistole, ma lento a ricaricarsi.
Uzi: che ne sarebbe stato di lei senza questa coppia di mitra?
Harpoon: l'unico che funziona sott'acqua.
Lancia Granate: difficile riuscire a colpire i nemici.

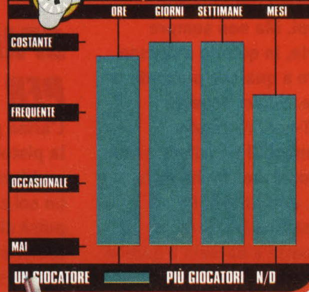


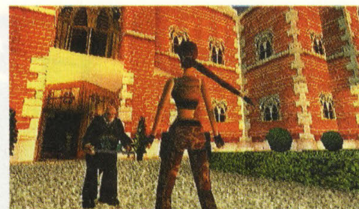

qualsiasi punto. Quest'aspetto, combinato con livelli complessi e percorribili in modi diversi e con nemici intelligenti e letali, rende l'esperienza davvero impegnativa.

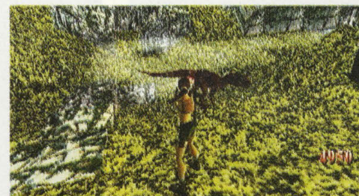
Tecnicamente non ci troviamo di fronte a un miglioramento clamoroso dall'ultimo episodio, ma se rispolverate una copia del primo Tomb Raider noterete parecchia differenza. Da notarsi che TR3 riprende gli scenari del capostipite anche nella scelta delle locazioni e nella presenza dei Cristalli per salvare e di aree segrete, in sostituzione delle statuette del drago del secondo capitolo. L'atmosfera è intrigante, sostenuta da effetti sonori molto d'atmosfera.

LARA È SEMPRE LA STESSA!

A parte le suddette modificazioni, non ci sono grandi stravolgimenti della dinamica di gioco. Benché palesemente ispirata a Metal Gear Solid, la nuova AI dei nemici non è così sofisticata come ci si aspettava. Ma forse è meglio così: nei precedenti episodi funzionava bene, inutile esagerare. Tomb Raider III può probabilmente essere considerato identico nella sostanza agli altri due, ma con una giocabilità a questi livelli forse è solo un vantaggio. Rimane sempre migliore di giochi come ODT.




[Sopra] Lara ha aggiunto un'altra ala al proprio castello, dotato di una nuova palestra e di un tracciato per le corse con i quad. Il vecchio maggiordomo, pero', continua a seguirla ovunque.


[Sopra] Il dinosauro di rito riappare, questa volta, nel Pacifico, sempre sotto forma di T-Rex.

In conclusione, un buon sequel del sequel, che nessun fan della serie dovrebbe perdere.



GRAFICA	●●●●●●●●●○
SONORO	●●●●●●●●●○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●○○
LONEVITÀ	●●●●●●●●●○
DIFFERENZE	●●○○○○○○○○

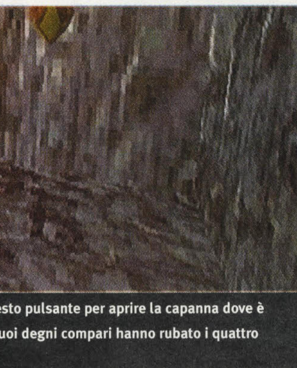
93%

Lara non manda mai in bianco!

Alternative:
Tomb Raider 2 95%
ODT 91%






[Sopra] Dopo aver superato le cascate e le rapide, premete questo pulsante per aprire la capanna dove è custodito il Kayak. [Nel riquadro] Questo vecchio marinaio e i suoi degni compari hanno rubato i quattro artefatti che Lara sta cercando in giro per il mondo.

SMALL SOLDIERS



SMALL SOLDIERS È BELLO SOLO COME PRODOTTO CINEMATOGRAFICO O ANCHE COME VIDEOGIOCO? STATE GIUSTO PER SCOPRIRLO, PERCIÒ RIMPICCIOLITEVI E VENITE CON NOI NEL MONDO DEI GIOCATTOLI MILITARI!

Probabilmente la pellicola di Joe Dante non è stata l'esperienza cinematografica più esaltante che abbiate mai fatto, ma c'è qualche ragione per cui il videogioco omonimo debba essere snobbato? La risposta è no, perché *Small Soldiers* non è così malvagio come ci aspettavamo. Questo gioco è stato concepito sotto cattivi auspici, eppure è riuscito a emergere come un gioco d'azione degno del massimo rispetto.

Di solito i giochi nati dall'acquisizione dei diritti di un film sono delle porcherie, e se il film a cui si ispirano è brutto, lo sono doppiamente. *Small Soldiers*, poi, è stato sviluppato dalla DreamWorks Interactive, la stessa società a cui si deve la deludente versione videoludica di *Jurassic Park: The Lost World*.

PICCOLI GRANDI UOMINI

Tuttavia, a dispetto dell'ambiente malsano da cui

PLAY information

Casa produttrice: Electronic Arts
Genere: Sparatutto
Data di uscita: Già disponibile


Un Giocatore


Più Giocatori


Memory Card


Split-Screen





[SOPRA] Nella modalità a due giocatori in split-screen i ruoli si possono ribaltare in fretta, specie se ci si impadronisce di un potente Mech...

TOY STORY

I "VIDEOGIOCATTOLI" DI CUI SI PARLA IN QUESTA RECENSIONE CI HANNO FATTO TORNARE CON LA MENTE ALLA NOSTRA INFANZIA. NEGLI ANNI OTTANTA LA COSA MIGLIORE CHE SI POTEVA AVERE IN DONO PER NATALE ERA UN GIOCATTOLO ELETTRONICO PROGRAMMABILE, IL BIG TRACK DELLA MB (UN CAMION CHE SULLA PARTE SUPERIORE AVEVA UN TASTIERINO OVE SI POTEVA PROGRAMMARE UN SEQUENZA DI MOVIMENTI,AVANTI INDIETRO STOP CARICA SCARICA DESTRA SINISTRA). TUTTO CIÒ CHE OCCORREREBBE È UNA COMPLETA QUANTO DETTAGLIATA RAPPRESENTAZIONE VIRTUALE IN 3D DI UN'ABITAZIONE, DOPODICHÉ IL BIG TRACK, ATTRAVERSO UN METICOLOSO LAVORO DI PROGRAMMAZIONE DA PARTE DELL'UTENTE, POTREBBE SCORRAZZARE LIBERAMENTE PER IL POSTO IN QUESTIONE FINO A RAGGIUNGERE E DEVASTARE OGGETTI NORMALMENTE PRECLUSI ALLA VOSTRA PERSONA, COME MOBILI ANTICHI E CRISTALLERIA FINE. OKAY, NON FATE QUELLA FACCIA, ERA SOLO UN'IDEA...



[SOPRA] Essendo facilmente infiammabile, questo giocattolo non è indicato ai bambini di età inferiore ai 36 mesi.



[SOPRA] I tizi che cantano, detti Chanter, vi daranno una chiave importante ogni volta che li libererete.

è uscito, *Small Soldiers* è un gioco davvero divertente, anche se non all'altezza di titoli simili come *Time To Kill* e *Something Else*.

Assunto il comando di un esponente della famiglia dei Gorgoniti (equivalenti animaleschi degli indiani d'America), il giocatore viene scaraventato in un cruento conflitto armato con la Commando Elite, una squadra di giocattoli antropomorfi tipo Action Man trasformati in macchine di morte da un chip inserito nei loro corpi dal Pentagono.

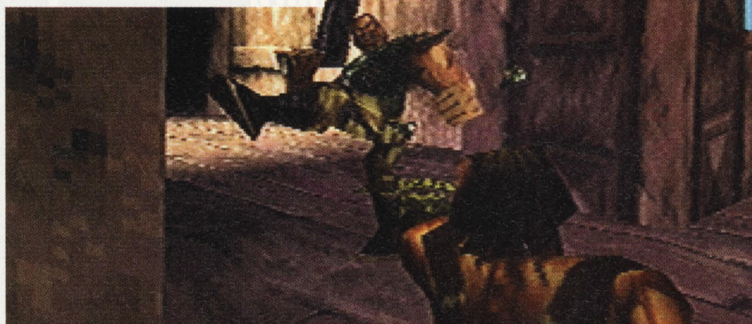
Prima dovete fare tutto ciò che è in vostro potere per impedire che il mondo dei Gorgoniti venga invaso dalla Commando Elite, quindi dovete attaccare la base di quest'ultima.

La cosa comporta numerose corse lungo corridoi in pietra illuminati alla meno peggio e stanze di grandi dimensioni, nonché colluttazioni con i soldati della Commando Elite durante le quali dovrete cercare di fare saltare i loro minuscoli circuiti.

L'arsenale concessovi, per raggiungere tale obiettivo, comprende una pistola laser legata al braccio e una varietà di simpatiche armi secondarie come capsule di energia pura, da gettare all'indirizzo dei nemici, e strani mutanti a cui potete rivolgervi per uscire da situazioni estremamente pericolose.

Questi esseri dagli arti sottili sono una vera e propria benedizione nei momenti in cui si fa fatica a liquidare una schiera di nemici, e continuano a combattere valorosamente finché l'area non viene completamente ripulita.





[SOPRA] I nerboruti soldati della Commando Elite sono programmati per vincere con ogni mezzo, calci a distanza ravvicinata compresi. [NEL RIQUADRO] Attraverso la funzione della zoomata in avanti, Archer può colpire con precisione qualsiasi cosa.

"Il commento musicale rende l'azione più esaltante"



[SOPRA] Adesso Chip Hazard, il capo della Commando Elite, non sembra così pericoloso, vero? Crepa, marmittone della malora!

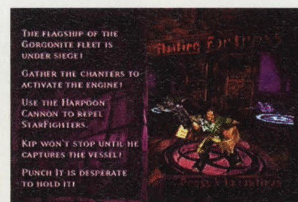
AI POSTICINI DI COMBATTIMENTO!

L'opposizione cerca di eliminarvi in vari modi: può, per esempio, inviare un cecchino sulle vostre tracce, oppure far svolazzare una formazione di navi-robot munite di raggi laser sopra la vostra testa. In compenso, i vari raggi, proiettili dirompenti e missili-segugio sparati dalla vostra arma principale possono



[SOPRA] All'inizio di ogni livello, il bellicoso Archer entra in scena emergendo da una specie di involucro protettivo, il tutto in un tripudio di ottimi effetti speciali.





[SOPRA] Quando la tirerete fuori dalla trappola, questa arguta creatura passerà dalla vostra parte aiutandovi a far fuori i nemici restanti. [NEL RIQUADRO] Ogni missione viene illustrata anticipatamente nei minimi dettagli.


[SOPRA] Per annientare i Gorgoniti, i machiavellici esponenti della Commando Elite ricorrono anche all'impiego di una legione di biechi automi.

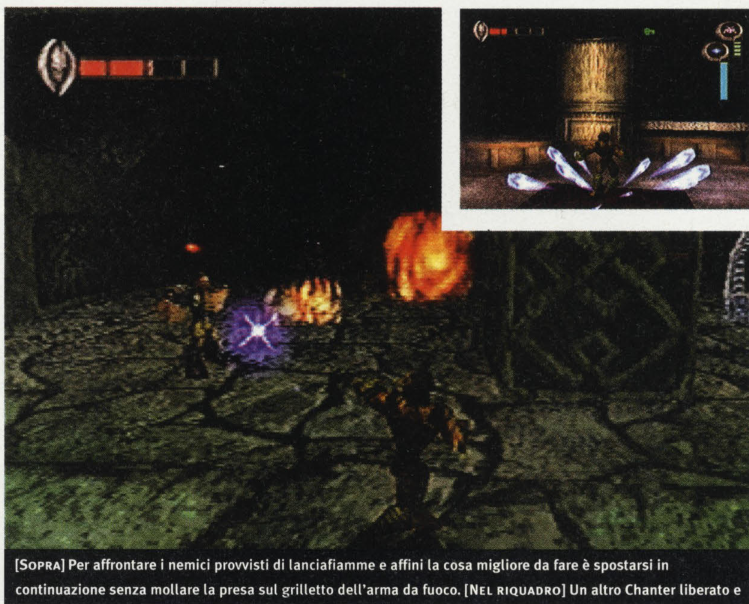

[SOPRA] Le correnti di energia permettono di raggiungere i livelli superiori.


[SOPRA] Non vi farà male, è un Chanter. Portatelo a casa e vi sarà quanto mai riconoscente...


[SOPRA] I missili-segugio distruggeranno questo nemico in un baleno.


[SOPRA] "Io *non sono* tossico, schifoso pezzo di plastica fusa!"

essere indirizzati sui loro bersagli con maggiore precisione tenendo premuto un tasto sul retro del *controller* e per colpire tutto ciò che si trova nelle vostre immediate vicinanze potete far scorrere lo schermo da destra a sinistra e viceversa. Il più delle volte l'opzione di puntamento automatico risulta abbastanza comoda, ma essa è indicata per le fasi più critiche. Dove ci sono cose davvero difficili da distruggere, di solito c'è un cannone statico situato al posto giusto o un Mech da requisire entrandovi dentro dall'alto (come i camminatori de *Il Ritorno dello Jedi*) che pur trasformandovi in un bersaglio più facile convogliano una potenza talmente elevata nei loro proiettili da risultare sempre convenienti. Animata da vivaci esplosioni, la battaglia è accompagnata da uno splendido commento musicale che senza dubbio


[SOPRA] Per affrontare i nemici provvisti di lanciafiamme e affini la cosa migliore da fare è spostarsi in continuazione senza mollare la presa sul grilletto dell'arma da fuoco. [NEL RIQUADRO] Un altro Chanter liberato e

"È uno sparatutto abbastanza divertente"

rende l'azione più esaltante, ma vi sono altresì degli elementi capaci di stroncare questo entusiasmo sul nascere. La profondità di campo è molto scarsa e così anche la visibilità: in ogni direzione il buio è in agguato a brevissima distanza. Ciò rende alquanto problematica la raccolta di molti oggetti, anche se in realtà potreste trovarvi a pochi metri da essi.

CHE BOTTI COI BAMBOLOTTI!

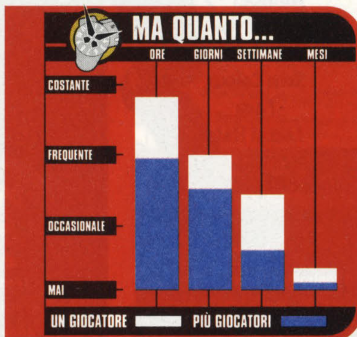
C'è poi da chiedersi dove sono finiti tutti i campi di battaglia del mondo umano. Poiché il gioco è ambientato in luoghi piuttosto indefiniti che sono stati creati su misura per i minuscoli protagonisti, è impossibile prendere questi ultimi per i giocattoli che in effetti sono. Il bello del film stava proprio nel fatto di poter assistere a una guerra fra giocattoli, ma qui non ci sono né battaglie combattute intorno a una scatola di cereali messa sopra il tavolo della cucina, né matite che fungono da pali del telefono. In queste ambientazioni c'erano tutti gli estremi per dei momenti videoludici di grande impatto spettacolare, eppure sono state


[SOPRA] Quando i nemici si avventano su di voi dall'alto passate all'inquadratura ravvicinata per abbatterli comodamente.

del tutto ignorate dai programmatori. Così non solo sono venute a mancare le premesse per un gioco più vario, ma il legame di quest'ultimo col film, a cui fa riferimento, è stato reso decisamente tenue. Ciononostante, *Small Soldiers* resta uno sparatutto abbastanza divertente, pieno com'è di ritmo e di effetti pirotecnici. Qualcuno potrebbe trovarlo ripetitivo, ma se lo proverete senza andare con la mente al film è probabile che ne resterete piacevolmente sorpresi.




[SOPRA] Chip e Archer proseguono con il loro duello. L'unica cosa che manca dal gioco in split-screen è qualche cattivo che attraversi lo schermo in modo casuale: non ce n'è manco uno.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●●●●○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●○○○○
MOSTRI	●●●●●●●○○○

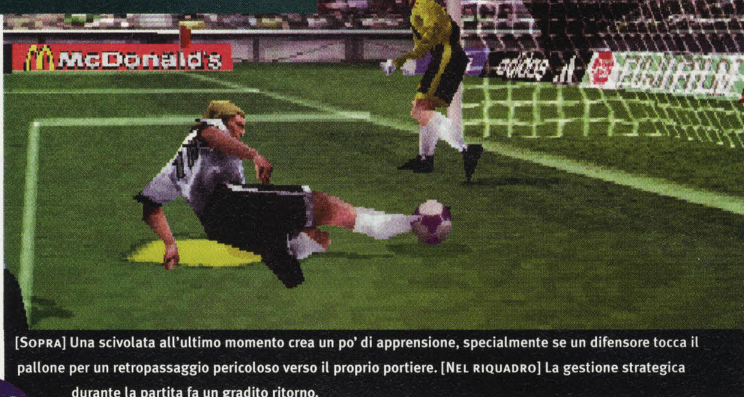
78%

Per essere il sottoprodotto di un film, non è niente male!

Alternative:
Apocalypse 82%
ODT 91%

FIFA '99





[SOPRA] Una scivolata all'ultimo momento crea un po' di apprensione, specialmente se un difensore tocca il pallone per un retropassaggio pericoloso verso il proprio portiere. [NEL RIQUADRO] La gestione strategica durante la partita fa un gradito ritorno.

CE N'È VOLUTA, MA ALLA FINE LA EA HA PRODOTTO UN GIOCO ALL'ALTEZZA DELLA LICENZA FIFA.

FIFA '96, '97, *Road To World Cup '98*, *World Cup '98* ed ora *FIFA '99*. La gente continua a comprarli e i soldi continuano a piovere nelle casse della EA. FIFA è come un cavallo che è stato frustato, mandato al pascolo, ammazzato e quindi riportato in vita. La strada è stata lunga e tortuosa, ma già in *World Cup '98* c'erano dei segni di risveglio, ora in *FIFA '99* è maggiormente evidente che alla EA stanno cercando di riportare il loro titolo ai vertici delle classifiche e renderlo il gioco del Millennio.

PLAY information



Editorer: Electronic Arts
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Calcio
Note: Completamente in italiano


UN GIOCATORE


PIÙ GIOCATORI

MEMORY CARD

DUAL SHOCK


MULTI-TAP

PLAY CLASSIC



LA FEBBRE DEL CAMPO

Per farla breve, *FIFA '99* è una gemma meravigliosa che va ad aggiungersi a un marchio che è in continua evoluzione. Passiamo alle novità, *FIFA '99* è molto più fluido e giocabile di quanto non fosse *World Cup '98*. Tutte le finte e i tiri che prima impiegavano un'eternità ad essere eseguiti ora avvengono in modo istantaneo, offrendo così al giocatore una padronanza maggiore nella creazione di superbe azioni.

Ora che ci siamo tolti questo grosso peso dallo stomaco possiamo dimenticarci tutti i nostri peggiori incubi (quelli in cui l'interfaccia grafica e le opzioni erano meravigliose ma i giocatori si muovevano o passavano il pallone solo dopo un lungo letargo).

Per i curiosi, la EA ha sviluppato un sistema in cui, i passaggi semplici, gli sprint, le triangolazioni e le finte per schivare l'avversario, avvengono istantaneamente come se il pulsante giusto fosse già premuto prima dell'arrivo della palla. Per effettuare una vasta serie di colpi e mosse si deve cliccare sul pulsante velocemente, fare un doppio clic, oppure tenerlo premuto un po' più a lungo. Questo funzionava già nel gioco precedente ma ora il risultato è veramente eclatante.

All'inizio sembra impossibile, ma dopo un po' di tempo ci si accorge che



[SOPRA] Una delle migliori funzioni dell'editor dei giocatori è il controllo di aggressività. Comunque, prima di selezionare il massimo livello per tutti i giocatori, meglio tenere presente la possibilità delle espulsioni, che è molto più elevata.



[SOPRA] Il Leeds è sotto di due goł, forse l'olandese Hasselbaink può infilarne uno in rete da questa posizione. I calci di punizione e i corner richiedono anni per essere perfezionati, ma con un po' di pratica si possono ottenere ottimi risultati.



[SOPRA] Mentre i giocatori si spingono per prendere la migliore posizione durante un corner, potete regolare la curva del tiro e mettere al centro un pallone tagliato. Ci vuole tempismo (e un po' di fortuna) per segnare da qui.



[SOPRA] I portieri, questa volta, dimostrano notevoli miglioramenti nella IA. Non è più possibile entrare in area e angolare il tiro da distanza ravvicinata. [NEL RIQUADRO] Molte sono le statistiche e le opzioni.

CHI L'HA VISTO?

Dopo Paolo Maldini, quest'anno il testimonial per la versione italiana di FIFA '99 è il fortissimo e bravissimo centroavanti della nazionale Christian Vieri. Volete sapere nelle altre nazioni chi hanno scelto? Eccovi accontentati: Inghilterra, Olanda e Nord Europa: Dennis Berkamp; Germania: Thon; Portogallo: Rui Costa; Francia: Barthez; Spagna: Morientes.

E ACTUA SOCCER 3? I tesimonial di AS3 sono: Italia: Giorgione Weah; Francia: Ibrahim Ba; Germania: Oliver Bierhoff.



[SOPRA] Arbitro! Lo giuro! Mi sono ripulito le scarpe poco fa!" Le animazioni sono veramente stupende.

il gioco diventa più spontaneo, i cross, i passaggi, le finte e i dribbling entusiasmano sia i giocatori sia gli spettatori.

ARRIVA LA DOMENICA

La Coppa Del Mondo è ormai finita nel dimenticatoio (forse solo i francesi se la ricordano) ed ecco che *FIFA '99* propone una serie di campionati nazionali e stranieri così come le coppe a cui si può partecipare anche nella modalità Full Season. Sono presenti oltre 200 squadre di club, con gli ultimi trasferimenti, con 12 diversi campionati tra cui scegliere. Se invece preferite seguire la vostra Nazionale, potrete affrontare più di 20 squadre internazionali.

Ora passiamo alla personalizzazione. Coppe, campionati, il colore dei capelli dei giocatori e il ritorno della gestione durante la partita, sono un segno che le opzioni disponibili sono quasi illimitate. C'è anche una semplice opzione Trasferimenti con cui si possono comprare giocatori. Ogni club ha una somma prefissata che può essere usata per acquistare il campione di qualche altro club.

Non ci sono offerte e contro offerte ma semplicemente basta evidenziare un giocatore e in un batter d'occhio questo diventerà una delle bandiere della vostra squadra.

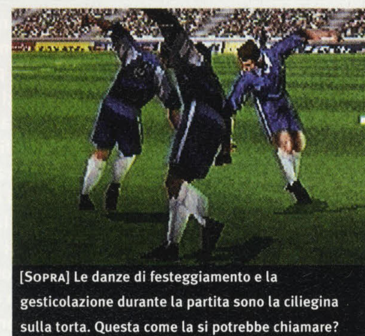
Sicuramente il fattore gestionale è un po' troppo semplicistico per entrare in competizione col più quotato Champ Manager (potete creare realmente la vostra squadra dei sogni senza dover sudare molto) ma almeno c'è. *FIFA '99* è certamente un titolo che stimola le masse, l'IA dei giocatori è marcatamente migliorata (specialmente quella del portiere) e le animazioni sono fluide e varie. Nella versione italiana, il commento è a cura dei bravissimi Caputi e Bulgarelli e sembra proprio di vivere un'esperienza "televisiva".

Non è così graficamente fluido quanto *Actua Soccer 3*, ma la giocabilità è superba e questo è quello che conta per ogni buon fan del vecchio calcio.

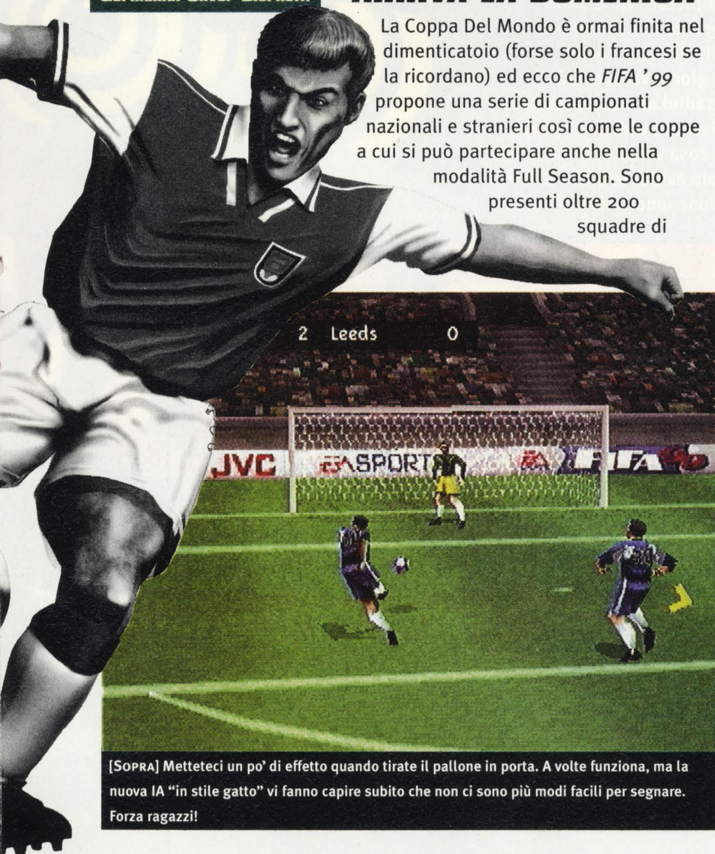
Qual è il migliore? Non sono paragonabili, sono entrambi ottimi, ma forse *FIFA* ha la musica che è più coinvolgente, grazie a Fatboy Slim, e non è poco.



"Con FIFA '99 EA ha ancora colpito nel segno!"



[SOPRA] Le danze di festeggiamento e la gesticolazione durante la partita sono la ciliegina sulla torta. Questa come la si potrebbe chiamare?



[SOPRA] Metteteci un po' di effetto quando tirate il pallone in porta. A volte funziona, ma la nuova IA "in stile gatto" vi fanno capire subito che non ci sono più modi facili per segnare. Forza ragazzi!



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●●○
SONORO	●●●●●●●●●○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●○
FINTE	●●●●●●●●●○

91%

Un gran bel seguito

Alternative:
Actua Soccer 3 92%
ISS Pro '98 92%

B-MOVIE





DATI IN ARRIVO... OGGETTI ROTANTI NON IDENTIFICATI NELL'ATMOSFERA... ALCUNI CITTADINI SONO STATI RAPITI... RAGGIUNGETE SUBITO LE COLLINE E NON DIMENTICATE DI DARE IL LATTE AL GATTO.



[SOPRA] Grandi quantità di navi aliene si preparano per darvele... o per prenderle. Come dicono i Borg, la resistenza è futile.

Se gli omini verdi di Marte avessero una PlayStation, certamente non approverebbero questo gioco. Noi, invece, approviamo eccome! Perché? Ma perché è bello!

Quando gli abitanti della Terra trovarono tracce di atterraggio di UFO fra gli ordinati filari di pianticelle nei campi, i pochi veterani di guerra pronti all'azione si organizzarono per contrastare la minaccia aliena. Ma chi erano questi eroi? Un'attrice, un tizio con la schiena rotta e un uomo dal naso a punta. Dopo averli visti bene, tutti gli umanoidi cominciarono a chiedersi in che mani fossero finiti...

PLAY information

Editorer: GT Interactive
Genere: Sparatutto
Data di uscita: Già disponibile



UN GIOCATORE — DUAL ANALOGUE



MEMORY CARD



[SOPRA] Scegliete la vostra navetta e schizzate nei cieli per riportare la giustizia cosmica.

BRUTTO ALIENO CATTIVO!

L'azione si svolge non lontano da dove vivete, in una cittadina con tanto di edifici, strade e chiese, piena di vostri simili a cui non piace l'idea di farsi "sistemare" dagli E.T.

Dovrete effettuare varie missioni assegnate dal controllo operativo allo scopo di scongiurare la minaccia aliena.

Se questo gioco l'avesse prodotto la Electronic Arts, probabilmente l'avrebbe chiamato 'B-Strike', vista la somiglianza della struttura delle missioni, poiché è necessario completare varie sotto-missioni di seguito, che diventano sempre più difficili con il vostro progredire nel gioco: vi toccherà trasportare cittadini al sicuro, scortare veicoli militari e naturalmente spazzar via qualunque cosa verde che si muove. La differenza più evidente è che *B-Movie* ha un'inclinazione umoristica. Gli alieni



[SOPRA] Maciullate i vostri nemici extraterrestri con tutte le armi possibili. Raccogliete gli scienziati pazzi e fatevi aiutare da loro a salvare il mondo.



[SOPRA] Ricaricate la vostra navetta alla base, ma occhio agli alieni in agguato!



[SOPRA] Alieni troppo vicini? Puzza di roba verde sotto il naso? Usate Mirino Super Laser e fategli capire che è ora di schiodare. Come a questo qui.



[SOPRA] Seguite una nave aliena che sta per effettuare i suoi esperimenti sui terrestri, poi fate parlare le armi di bordo e BUM! [NEL RIQUADRO] Ecco i professori al lavoro nella vostra nave. Pazzi, ma preziosi.

SERIE C?

ECCO QUA I VERI FILMACCI DI SERIE B, IN ZONA RETROCESSIONE O ANCHE PEGGIO. I PIÙ BRUTTI FILM MAI GIRATI!

AGENTI SPECIALI
MIGLIOR SCENA: UMA THURMAN IN COSTUME DI CUOIO
PEGGIOR SCENA: SEAN CONNERY VESTITO DA ORSACCHIOTTO
VOTO SPAZZATURA ★★★★★ (3/5)

BATMAN E ROBIN
MIGLIOR SCENA: UMA THURMAN VESTITA DA PIANTA
PEGGIOR SCENA: ARNIE VESTITO DA FRIGORIFERO
VOTO SPAZZATURA ★★★★★ (3/5)

KILLER KLOWNS FROM OUTER SPACE
MIGLIOR SCENA: I BOZZOLI CANDITI
PEGGIOR SCENA: I FUCILI A POPCORN
VOTO SPAZZATURA ★★★★★ (4/5)

LO SQUALO 4
MIGLIOR SCENA: QUELLE RICICLATE DALL'ORIGINALE
PEGGIOR SCENA: TUTTE QUELLE CON LO SQUALO
VOTO SPAZZATURA ★★★★★ (4/5)

PLAN NINE FROM OUTER SPACE
MIGLIOR SCENA: QUANDO FINISCE
PEGGIOR SCENA: QUANDO INIZIA
VOTO SPAZZATURA ★★★★★ (5/5)



catturati proveranno a sfondare a pugni la stiva della vostra nave, facendo sussultare quest'ultima.

Vari scienziati dai capelli selvaggi correranno pigolando per le strade e i soldati governativi mostreranno una curiosa preferenza a far bisboccia nei bar piuttosto che andar fuori a combattere. Le armi e gli equipaggiamenti sono maledettamente potenti e possono essere aggiornati con l'aiuto dei professori salvati, che potrete caricare a bordo grazie a un buffo dispositivo noto come Aspiramatic.

PORTATEMI DAL VOSTRO CAPO!

Nonostante il nome significhi proprio "filmaccio di serie B", non si può dire che *B-Movie* sia spazzatura, proprio no. Anzi, è un gioco vigoroso e fumettoso.

> "Vi caleranno addosso centinaia di dischi volanti e voi dovrete uccidere o...!"



[SOPRA] Scortate un convoglio per raccogliere i civili prima che diventino cibo da due lire il chilo per gatti alieni.



[SOPRA] Il simulatore di addestramento vi permetterà di capire come risponde la vostra navetta prima di affrontare la sfida vera.

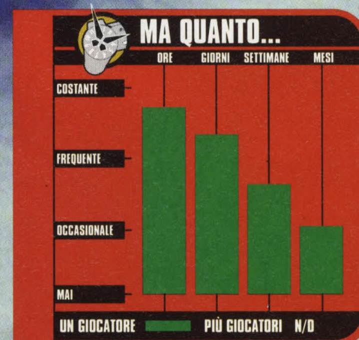
Anche se certi elementi dell'ambiente non sono poi tanto dettagliati, la giocabilità non ne risente neanche un po': schizzerete in giro a tali velocità che probabilmente non ve ne accorgerete neppure. La velocità della grafica vale un plauso perché è veramente alta e dà un autentico "senso di urgenza" per il completamento della missione. Però, questo non significa che le cose siano facili, anzi, le missioni sono di una difficoltà diabolica fin da subito. Verso la fine del primo livello, vi caleranno addosso letteralmente centinaia di dischi volanti e voi dovrete uccidere o...

Ma non si tratta di sola distruzione a catena: per vincere è importante sfruttare correttamente le varie navi a disposizione. Per esempio, se dovete mettere in salvo molti cittadini, vi servirà una nave con una grande stiva piuttosto che una specie di cannone ambulante. Le tre navi offerte presentano peculiarità diverse e imparare come usarle correttamente e quali parti vale la pena di potenziare, fa parte del divertimento. Sostanzialmente, dovrete comportarvi da maniaci eliminatori di E.T., ma col proverbiale grano di sale in zucca.

Se non potete soffrire la roba verde e viscida sullo zerbino di casa e volete proprio gustare qualche rinfrescante novità, *B-Movie* sarà per voi un vero tonico. Possiamo quasi dire: è fuori dal mondo! 



[SOPRA] Fate pesare ogni colpo mentre vi aprite la strada a sventole laser sulle vostre magnifiche navette. Gli alieni non si fermano neppure quando vedono i loro simili finire in coriandoli.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●●○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●○○○
ALIENI	●●●●●●○○○○

86%

Invasori spaziali fusi di testa!

Alternative:
Nuclear Strike 88%
Virus 2000 82%


Distribuito da
HALIFAX
PLAY


TOMB RAIDER III™
ADVENTURES OF LARA CROFT
EIDOS
INTERACTIVE
CORE

NBA LIVE '99



[SOPRA] Ricordate la fine del film "Voglia di vincere" in cui Michael J Fox si trasformava da licantropo a umano e vinceva una partita di pallacanestro? Ebbene, pochi minuti prima, questo tipo stava davanti a un lampione e ululava a squarcia gola.

SE FOSSE POSSIBILE METTERE IN FILA, UNO SULLA TESTA DELL'ALTRO, TUTTI I GIOCATORI DI BASKET DEL MONDO, SI POTREBBE ARRIVARE ALLA LUNA... DUE VOLTE!

La EA non fallisce mai, vero? Pubblica un seguito dopo l'altro di giochi che sinceramente non hanno alcun bisogno di ritocchi e vendono copie a milioni! *NBA Live '99* è la quinta incarnazione della serie 'Live' della Electronic Arts e come tutti gli altri titoli NBA della stessa fonte sarà senz'altro un successo.

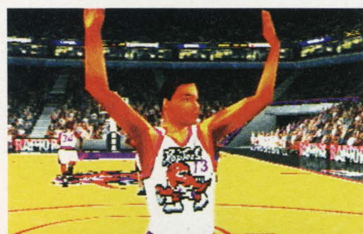
PLAY information

Casa produttrice: EA Sports
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Sportivo
Note: Completamente in italiano

UN GIOCATORE · PIÙ GIOCATORI · MEMORY CARD · DUAL ANALOGUE · LINK CABLE

TIRA... SCHIACCIA... SEGNA!

Scommettiamo che le regole del basket le conoscete: bisogna schiaffare la palla nel canestro avversario, indossare scarpe del 52 e apparire in un film assieme a un coniglio grigio. Allora qual è la differenza, stavolta? Be', ritroviamo la tipica animazione realistica e i movimenti fluidi dovuti al motion capture (quelli di Antoine Walker dei Boston Celtic), più tutto un assortimento di visuali, un arsenale di effetti sonori ultra realistici, i dati delle squadre e dei giocatori (stagione '97-'98, varie modalità di gioco, i replay... tutto. Le differenze più cospicue si notano quando entra in azione quel miracolo moderno che si chiama IA, intelligenza artificiale.



[SOPRA] Questo ragazzone va in sospensione e tutti i suoi compagni corrono nella direzione opposta tenendosi il naso.



[SOPRA] Scegliete la vostra squadra e quindi portatela nel regno della NBA per tutte le gioie e i dolori.

> "La EA era così impegnata a sistemare le piccole cose da perdere di vista quelle più importanti..."

Non è che la si veda arrivare in campo con scarpe e pantaloncini, ma tutto il gioco è stato potenziato nei punti più promettenti. Per esempio, la sezione di personalizzazione del giocatore è un vero spasso, visto che potrete gonfiare il vostro uomo come un pallone oppure farlo sembrare più un pupazzetto sul punto di crollare; magari tutto questo potrebbe distrarvi dal gioco vero e proprio, ma importa poi molto?

NIENTE MALE DAVVERO

Ora i compagni di squadra sono molto più pronti a rispondere alle vostre



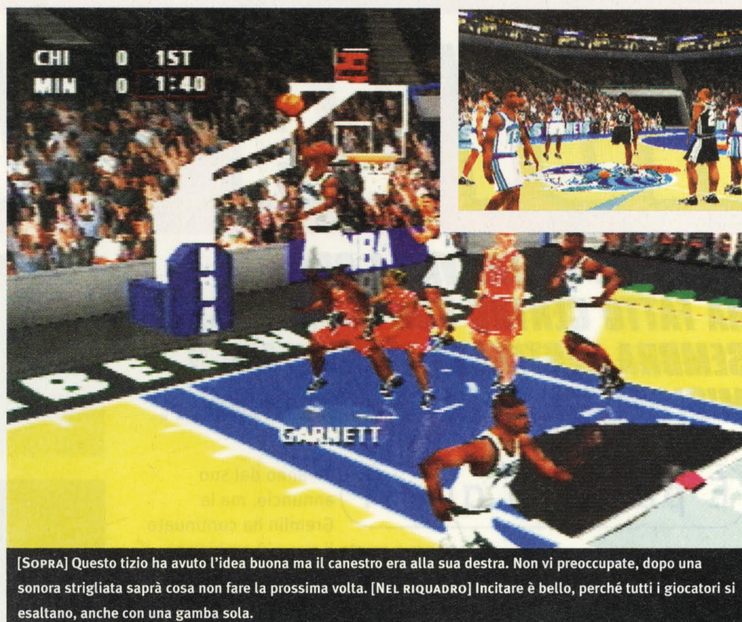
[SOPRA] Cimentati nella gara contro il tempo e batti il tuo avversario nella sessione degli shoot-out. Come potete vedere questo tizio sta andando piuttosto male e la folle se la ride a crepapelle.



[SOPRA] Districatevi sotto canestro dagli avversari che cercano di spingervi fuori. Probabilmente gli daranno un fallo, il che significa perdere un po' di punti, ma almeno avrete la soddisfazione di averlo colpito dove fa veramente male.

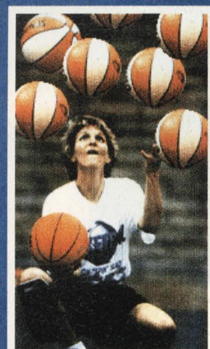


[SOPRA] Tira... e manca il bersaglio, per la gioia degli avversari. Più vicino andrete al canestro, più facile sarà infilare la palla, e potrete anche tentare delle belle schiacciate.



[SOPRA] Questo tizio ha avuto l'idea buona ma il canestro era alla sua destra. Non vi preoccupate, dopo una sonora strigliata saprà cosa non fare la prossima volta. [NEL RIQUADRO] Incitare è bello, perché tutti i giocatori si esaltano, anche con una gamba sola.

IL RE DELLE PALLE



Bruce Crevier detiene dal 1992 il record mondiale per aver tenuto in equilibrio il maggior numero di palloni da basket: 18 alla volta. Bruce si diverte a viaggiare per l'America mostrando la sua abilità agli scolari annoiati, senza dimenticarsi di aggiungere qualche lezioncina di religione. Forse gli serve una mano?



intenzioni e si disporranno nei punti migliori per ricevere la palla.

Ma queste agevolazioni arrivano assieme a nuove difficoltà, perché le squadre avversarie impareranno presto come giocate e si prepareranno a stendervi.

Il realismo di NBA Live '99 è talmente elevato che anche quando si gioca da soli sembra sempre di giocare in multigiocatore e grazie al nuovo motore di gioco potrete scegliere anche la personalità dei vostri giocatori. Dunque, li vedrete urlare davanti alle telecamere, gesticolare come pazzi oppure trascinarsi per il campo a seconda di come si sentono e di come sta andando la partita.



[SOPRA] Con il replay potrete rivedere ogni magnifico momento e far piagnucolare i vostri avversari.



[SOPRA] Appena suona la campana d'inizio saltate per prendere il possesso della palla e infilatela nel canestro avversario.



[SOPRA] La nostra vecchia porno star ha fatto buone cose e ha dimostrato alle signore del pubblico di essere ancora in forma.

CANESTRO DA TRE PUNTI?

L'unica nostra critica è che per far posto a tutte queste innovazioni si è sacrificato in modo massiccio la meccanica di gioco. La EA era così impegnata a sistemare le piccole cose da perdere di vista quelle più importanti. Per quanto sia realistico il loro comportamento, i giocatori si muovono un po' come nella melassa e a volte danno l'impressione che preferirebbero essere altrove.

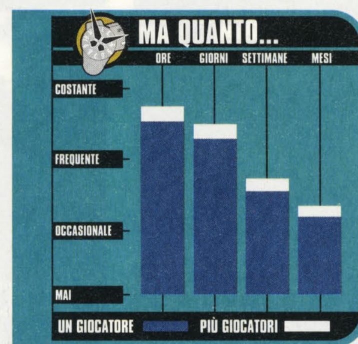
Altra cosa rivedibile: la quantità di mosse, perché non ce ne sono abbastanza! Si può tranquillamente provare il solito giochetto del palleggio fra le gambe, ma come si fa a far ruotare la palla sul dito, eh?

Insomma, se siete maniaci della serie e volete a tutti i costi diventare i Michael Jordan della PlayStation dategli pure un'occhiata: è virtualmente identico ai titoli precedenti, che erano tutti validi, dunque non si sbaglia poi di molto.

Un'ultima nota: la versione italiana è commentata magnificamente dal super esperto cestistico Guido Bagatta e non è niente male davvero !









GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●●○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●○○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●○○○
JORDAN	●●●●●●○○○○

83%

Altre impressionanti finezze

Alternative:
NBA Pro '98 78%
NBA Live '97 89%

ACTUA SOCCER 3

DOPO TRE TENTATIVI, LA GREMLIN HA FATTO CENTRO CON IL GIOCO CHE SEMBRA DESTINATO A DIVENTARE IL MIGLIOR CALCIO PER PLAYSTATION...

È passato quasi un anno dal suo annuncio, ma la Gremlin ha continuato a mettere a punto il suo più ambizioso gioco di calcio e la novità è che è incredibilmente fantastico. Il suo predecessore, Actua Soccer 2, era più una specie di flipper che andava a una tale velocità da renderlo fastidioso a una zanzara, figuriamoci ai poveri giocatori umani.

Comunque, qualcuno in redazione lo amava, ma ora si sta rimangiando le parole, perché *Actua Soccer 3* (*AS3*) è di un'altra classe. La Gremlin finalmente è riuscita a bilanciare la velocità con tre impostazioni differenti (ahm, dobbiamo ammettere che questo l'hanno preso in prestito da *FIFA*) e ad aggiungere un motore grafico per il quale si potrebbe morire. Non c'è segno di rallentamento e correre con la palla e poi passarla da un giocatore a un altro non è mai stato così piacevole. Oltretutto, l'animazione è splendida.

PLAY information



Editore: Gremlin
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Calcio
Note: Completamente in italiano

Un Giocatore · Più Giocatori · Memory Card · Multi-Tap

PLAY CLASSIC







[SOPRA] Jimmy Floyd Hasselbaink porta a spasso la palla con estrema facilità mentre i centrocampisti dell'Aston Villa cominciano ad andare in panico. [NEL RIQUADRO] I falli sembrano incredibilmente reali e avvengono anche velocemente.

BISOGNA AVERE FEDE

L'unico gioco che possa avvicinarsi in termini di bellezza visiva a *AS3* è *FIFA* (il





[SOPRA] Il campo di allenamento è l'ideale per provare rigori e calci di punizione.



[SOPRA] È la cosa più simile a Sensible *Soccer 3-D* che abbiamo mai visto, la sensazione che si prova giocando è assolutamente fantastica.



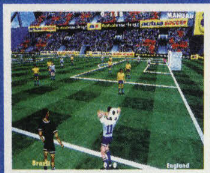
[SOPRA] Per le rimesse laterali si può selezionare il giocatore a cui passare la palla e quindi regolare la forza del passaggio. Ci sono lanci incredibili con cui si possono creare grandi azioni di gioco.



[SOPRA] Ci siamo abbastanza abituati a tutto questo, ma è sempre piacevole osservare i giocatori che entrano in campo correndo, pronti per la grande sfida.

MO-CAPTURE

Actua Soccer 3 utilizza alcune delle più eleganti animazioni mai viste sulla faccia della Terra. Ma da dove saltano fuori queste Motion Caputre? Sono originarie degli Stati Uniti ma la Gremlin è stata la prima compagnia importarle e a provarle su Chris Wood .



Il "divino" *Actua Soccer*, quello non era proprio così forte.



Vai Chris, sei sempre in tempo per un'altra partita con la Nazionale inglese.



[Sopra] Nel campo di allenamento o durante una partita potete zoomare e posizionare i giocatori in attesa del corner.





[Sopra] Anche con la telecamera in primo piano su un giocatore non ci sono segni apparenti di rallentamento.
[Nel riquadro] I replay possono essere rivisti da molte diverse angolazioni, ma questo c'era da aspettarselo.



"Vince alla grande contro tutti i suoi avversari"

titolo più duraturo della serie EA) ma forse anche questo non è all'altezza della fluidità assoluta di *AS3*. Sono state incluse più di 450 squadre oltre a una selezione di squadre speciali e personalizzabili. Ci sono più di 10.000 giocatori internazionali che si aggirano in quei campi in hi-res. Vi aspetterete che tutto questo rallenti il gioco, ma ciò non accade, da qualunque angolazione lo si guardi. Stupefacente!

Per quanto ci riguarda ci sono un paio di ingredienti indispensabili che possono decretare la vita o la morte di un gioco di calcio. La fluidità e la manovrabilità sono al primo posto, *AS3* offre piena libertà e il tempo per impostare un passaggio o un tiro, e anche considerando il superlativo livello di dettagli di ogni giocatore poligonale (ci sono 50 differenti tipi di teste) tutto fila liscio come l'olio. Questa è un traguardo meraviglioso, infatti, sembra che la CPU della Playstation sia sfruttata assolutamente al massimo. Un po' meno importante, ma cruciale, per mantenere vivo l'interesse nei giocatori, è un'interfaccia grafica che sia semplice e immediata. *AS3* non solo ha tutti gli ingredienti ma li propone con stile. Passare da una all'altra delle favolose opzioni, è di una semplicità estrema. C'è una grande varietà di tipi di gioco incluse coppe, campionati e amichevoli.

EVVIVA

Sono disponibili i soliti campionati (con tutte le squadre del nostro campionato di serie A e B) e coppe, ma la possibilità di creare una propria squadra o creare una



[Sopra] Dopo un tiro in porta la telecamera si sposta sul giocatore mentre ritorna nella sua posizione.



[Sopra] Ci sono circa dieci visuali diverse tra cui scegliere. Questa è quella laterale con lo zoom al massimo ingrandimento.

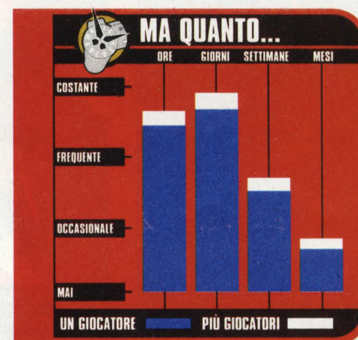
coppa, con le squadre di proprio gradimento, offre moltissime ore di divertimento. Tutto può essere modificato, dai capelli alla faccia fino al colore delle maglie.

Ci sono letteralmente migliaia di combinazioni possibili.

Il campo di pratica è un buon posto per iniziare e offre al giocatore l'opportunità di migliorare la propria abilità prima di entrare in campo per una vera partita. Ci si può allenare sui calci d'angolo, punizioni e rigori con il minimo sforzo.

I dieci stadi a disposizione sono meravigliosamente realizzati con bellissime texture e sfumature. Sono inoltre presenti anche le condizioni meteorologiche: sole, pioggia, neve.

Il commento "in diretta" di Daniele Massaro è stato realizzato in modo stupendo. Il tutto crea la vera atmosfera di una partita di calcio.



Che cosa possiamo dire ancora? La Gremlin è finalmente riuscita a "calare un asso" con quello che sembra essere l'esperienza definitiva di gioco, sia graficamente sia tecnicamente. Comunque ci sono piccole critiche: i difensori delle CPU non reagiscono quando il giocatore cambia l'uomo selezionato per il passaggio da un corner o da una punizione, ma queste sono sciocchezze. *Actua Soccer 3* è la perfezione del calcio e vince alla grande contro tutti i suoi avversari.

PLAY

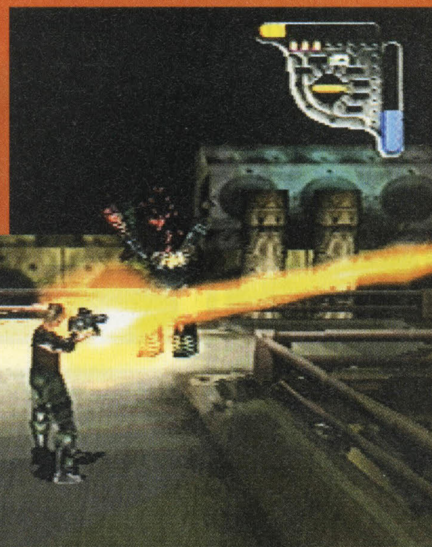
GRAFICA	●●●●●●●●●○
SUONO	●●●●●●●●●○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●○
GOL	●●●●●●●●●○

92%

Il miglior gioco di calcio di sempre...

Alternative:
Actua Soccer 2 90%
ISS Pro '98 92%

APOCALYPSE



[SOPRA] Decapitare un robot è una bella cosa, ma se li colpirete alla vita vedrete le loro gambe allontanarsi dal resto del corpo!

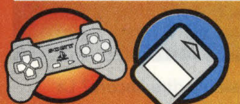
PRIMA UN METEORITE IN ROTTA DI COLLISIONE CON LA TERRA, ADESSO UN OLOCAUSTO PLANETARIO ORGANIZZATO DALLE FORZE DEL MALE: SE NON AFFRONTA ALMENO UN'APOCALISSE ALL'ANNO, BRUCE WILLIS NON È CONTENTO...

"È giunto il momento di rompere qualche grugno!". Come umorista non avrà la stessa classe di Duke Nukem, ma Bruce Willis, il pelatone più famoso di Hollywood, ha proprio il fisico adatto per calarsi nei panni di un uomo d'azione in canottiera e, così conciato, mettere a posto una schiera di cattivi soggetti. All'Activision questa performance virtuale di Bruce Willis è costata una cifra spaventosa. Ne è valsa la pena? Sicuramente sì. Come il titolo lascia intendere, *Apocalypse* non propone auto da corsa o personaggi da cartone animato che scorrazzano allegramente in un paesaggio fatto di piattaforme rivestite di marzapane, bensì armi da fuoco, sangue a fiumi e mostri giganteschi. Prima che abbiate il tempo di pronunciare una delle famose battutine di Bruce (perché, tanto per cominciare, non provate con il mitico "Se solo mi tocchi, ti uccido..."?), vi ritroverete in mezzo a legioni di spigolosi robot sul piede di guerra e vedrete fiumi di salsa di pomodoro zampillare verso l'alto fra urla disumane di agonia. *Apocalypse* è una via di mezzo fra *One*, *Robocop* e *Contra*. Di fatto, la sua affinità con *One* è tale da giustificare pienamente il pensiero che si tratti dello stesso gioco. Tuttavia, grazie a un ispirato sistema di controllo delle armi che vede impiegati i quattro tasti del controller, si comporta decisamente meglio. La vostra arma standard, il fucile

"Apocalypse è una baraonda interminabile"

PLAY information

Casa produttrice: Activision
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Sparatutto
Note: Completamente in italiano









[SOPRA] Anche al livello più difficile, questo colosso di metallo può fare molta paura, ma qualche manovra elusiva effettuata al momento giusto risolverà il match in vostro favore.



[SOPRA] Eccovi la star del gioco in persona, con pelata e tutto il resto. I lineamenti di Bruce sono ben riprodotti, così come i suoi modi di fare.



[SOPRA] Spesso si ha la sensazione di essere pilotati. Nel taxi, per esempio, si può solamente sparare a destra e a sinistra finché non si raggiunge la fine del percorso.





[SOPRA] Le esplosioni sono in cima alla lista delle priorità in *Apocalypse*, è un peccato che il resto della grafica sia così blocchettosa. [NEL RIQUADRO] Corri e spara contro tutti.

mitragliatore, può sistemare praticamente qualsiasi nemico e ruotando il proprio pollice sui tasti in senso orario o antiorario, Bruce spara a 360 gradi, al punto da ridurre a un colabrodo persino il teleschermo!



[SOPRA] Azioni banali come sfondare porte con un calcio e tirare una leva interrompono le sparatorie, ma non per molto.

MOONLIGHTING

Il comunicato stampa inviatoci dalla Activision parla di "una terribile forza distruttiva che si avvicina a un'impreparata Terra del futuro", e bisogna dire che non sono parole scelte a caso. I quattro Cavalieri dell'Apocalisse (Morte, Pestilenza, Guerra e Mostruosità) hanno rimesso piede sul nostro pianeta con l'intenzione di spazzarne via i suoi legittimi occupanti. Ai comandi di quello che può essere tranquillamente definito un Bruce Willis virtuale (date un po' un'occhiata alle ottime sequenze in *full motion video* e diteci se i modi di fare e il volto del protagonista di *Apocalypse* non sono identici a quelli dell'ineffabile interprete della trilogia di *Die Hard*!) il giocatore deve scovare questi spregevoli





[SOPRA] Un'altra faccia compare nello schermo. È l'M-TV della generazione violenta.


[Sopra] I giocatori possono effettuare rotazioni di 360 gradi, per cui possono anche sparare al teleschermo. Carina, 'sta cosa...

IL MATCH DEL SECOLO

In un corpo a corpo, chi vincerebbe fra Bruce Willis e Duke Nukem? Secondo noi il compagno di Demi Moore finirebbe steso in un paio di nanosecondi, ma per dovere di cronaca eccovi i risultati di un sondaggio che abbiamo effettuato proprio per capire a chi di queste due star multimediali va il favore del pubblico...

	Bruce Willis	Duke Nukem
Virilità	7	9
Armamento	7	10
Harem	3	9
Livelli affrontati	5	9
Ironia	2	10
Nemici	6	9
Calvizie	10	0
Battute spiritose	4	10

Ecco come stanno le cose, signore e signori. Ci può essere soltanto un vincitore e questo è Duke Nukem.


[Sopra] Va un po' meglio! Ci sono un sacco di kit pronto soccorso.


individui e metterli tutti quanti in ginocchio. L'azione viene ripresa da una prospettiva elevata in terza persona, una soluzione che funziona egregiamente per buona parte del gioco. I problemi insorgono quando si attraversano aree densamente strutturate.

Spesso si è costretti ad allontanarsi di scatto da un'incombente raffica di plasma col solo risultato di sparire per qualche terribile istante dietro un pilastro o un ponte. Di solito si è troppo occupati a polverizzare edifici e a straziare nemici per notarlo, ma a noi di Play piace mettere in risalto un difetto, soprattutto un difetto come questo che ostacola i progressi del giocatore. Fortunatamente i check-point abbondano in ogni modalità di gioco, per cui le frustrazioni sono ridotte al minimo.

CHE BOTTE SE INCONTRI BRUCE!

Come in *One*, si viene trascinati lungo un percorso prestabilito per la maggior parte del tempo. Certo, in questo modo il ritmo non viene mai a mancare e non si sa mai che cosa ti aspetta in seguito, ma le parole "spazio per manovrare" ed "esplorazione" sembrano essere state escluse in partenza dal vocabolario di *Apocalypse*. Certo, ci si diverte subito come su un ottovolante, ma non si ha affatto la sensazione di essere padroni del proprio destino. Ciò che manca è la possibilità di esplorare l'ambiente: *Or Die Trying* è un fulgido esempio della libertà di cui parliamo.

Se volessimo veramente girare il coltello nella piaga potremmo fare una tirata d'orecchie sulla grafica blocchettosa e poco dettagliata, sui rallentamenti e sul modo in cui la telecamera si agita nel disperato tentativo di proporre delle visuali cinematografiche e funzionali al tempo stesso. Perché allora non possiamo mettere *Apocalypse* in una scatola, seppellirlo e dimenticarci che sia mai esistito? Perché, pur denotando più imperfezioni di quanti ne abbia l'Empire State Building, *Apocalypse* resta un gioco avvincente. È una baraonda interminabile che si snoda attraverso prigioni, cimiteri, strade metropolitane, fogne, industrie belliche e altri grigi luoghi futuristici in puro stile *Robocop* per un totale di 12 incasinatissimi livelli. Il modo in cui si usano le armi offertevi (lanciafiamme, missili sensibili a fonti di calore, laser laceranti e il micidiale raggio di particelle) garantisce uno spettacolo pirotecnico che non finisce mai. A quanto pare il mitico Bruce ha registrato più di 800 frasi per la parte vocale del gioco (che noi sentiremo sulla nostra Playstation in italiano da uno dei suoi doppiatori cinematografici). Viene da chiedersi quanto sia stato pagato per ogni parola che ha detto. L'ultima parola, comunque, spetta proprio al signor Willis: "Ci stiamo divertendo o no?"...



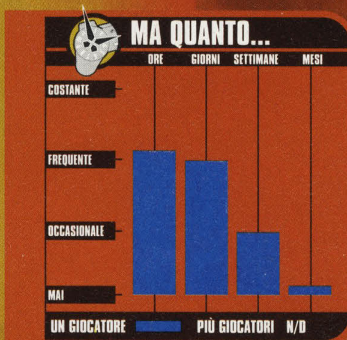

[Sopra] Enormi elicotteri da guerra lanciano nelle vie bombe che spaccano le strade rivelando fiumi di lava incandescente. Questo non è mai successo in *Vulcano*.




[Sopra] Corri nei livelli inferiori con una violenta e metallica colonna sonora. A determinati intervalli di tempo degli enormi schermi vi mostrano l'effetto delle vostri armi. [Nel riquadro] Un esempio degli effetti del lanciafiamme.


[Sopra] Il gioco è un po' ristretto. Non avete scelta, dovete saltare sulla luce al neon nel livello sottostante.

> "Armi da fuoco, sangue a fiumi e mostri giganteschi..."



PLAY

GRAFICA	●●●●●●○○○○
SONORO	●●●●●●●○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●○○○○
LONGEVITÀ	●●●●●○○○○○
CALVIZIE	●●●●●●○○○○

82%

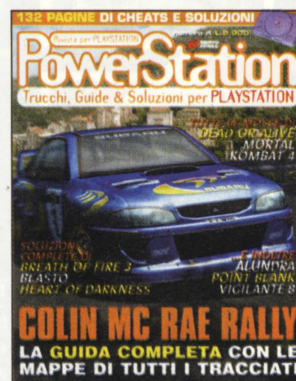
Per divertirsi con tanti fuochi d'artificio

Alternative:
One 88%
C: A Contra Adventure 49%

Una volta ero felice. Avevo tutte le risposte, sapevo come risolvere ogni problema, pensavo di poter conquistare il mondo...

...poi ho perso la mia copia di PowerStation.

E' in edicola il nuovo numero di **POWERSTATION** con le guide complete a **COLIN MCRAE RALLY**, **BREATH OF FIRE III**, **HEART OF DARKNESS**, **DEAD OR ALIVE**, **POINT BLANK**, **BLASTO**, **MORTAL KOMBAT 4** e **VIGILANTE 8**, la seconda parte della soluzione di **ALUNDRA** e una marea di trucchi e codici per **ACTION REPLAY**. Fossimo in voi non ce lo lasceremmo scappare...



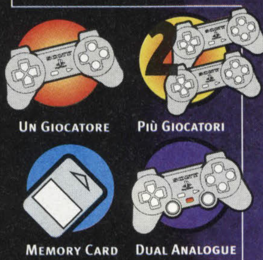
DARKSTALKERS 3

I DARKSTALKER RITORNANO PER UN'ALTRA SERIE DI COMBATTIMENTI SULLA PLAYSTATION. STAVOLTA, IL BENE RIUSCIRÀ A TRIONFARE?

Una sera eravamo in redazione e ci capitò fra le mani *Darkstalkers 3*. Quando il primo episodio venne pubblicato per la PlayStation, non ricevette una grande accoglienza (anche per l'uscita in contemporanea di un pezzo da novanta dal nome di *Street Fighter*). Peccato, perché era assai giocabile e lo premiammo con un ottimo 88%. Ma come avviene in tutti i buoni film dell'orrore, *Darkstalkers* è riuscito a risorgere dalle proprie ceneri assumendo la forma di un eccellente seguito.

PLAY information

Casa produttrice: Capcom
Genere: Picchiaduro
Data di uscita: Già disponibile



RACCONTI DALLA CRIPTA

Per quanto riguarda la trama, tanto per farla breve, possiamo dire che ciascuno dei personaggi ha un qualche motivo di vendetta personale contro il "cattivo" finale e deve combattere altri sette mostri prima di avere l'occasione di regolare i conti. Molto elegantemente, la strada della vittoria viene presentata come la lavagna di un occultista. Ciascun combattente che è stato sconfitto fa illuminare in modo sinistro questa lavagna, rendendo sempre più stimolante l'inseguimento della vittoria. Per iniziare la vostra avventura dovrete scegliere un personaggio fra i quattordici originali più altri otto che debuttano in questo episodio, inclusi i personaggi segreti del coin-op. Le forze del Bene e del Male non sono mai state così varie: la scelta comprende vampiri, licantropi, api umanoidi e altro ancora. Sembra proprio che qualcuno abbia aperto una rivendita di mostri tratti da film di serie B! Comunque, molti di loro non dispongono delle solite mosse presenti nei vari *Street Fighter*. Come ci si aspetta, tutti dispongono di un repertorio personale: ad esempio, Lilith sfrutta i suoi mortali baci per far svenire gli avversari, mentre Demitri non sbaglia mai a colpire con il suo morso!



[SOPRA] Questa immagine dovrebbe essere nei tabloid. [NEL RIQUADRO] Lei Lei dimostra che i calzoni a zampa di elefante possono essere mortali se usati correttamente. Come calzoni da combattimento sono veramente letali.

PRINCIPE DELLE TENEBRE

I fondali sono ben disegnati e le animazioni hanno subito tagli minimi rispetto al coin-op. Le mosse e le combo sono così tante che non è praticamente possibile prevedere come si svolgerà ciascuna partita.

Le novità sono molte: per esempio, c'è una modalità (la collection-mode) che permette di vedere una Art Gallery dei personaggi, oppure è possibile sfruttare un'opzione per modificare i protagonisti del gioco, cambiandone nomi, colori e caratteristiche. I personaggi così creati possono essere potenziati combattendo contro la CPU per poi essere impiegati nella modalità a due giocatori.

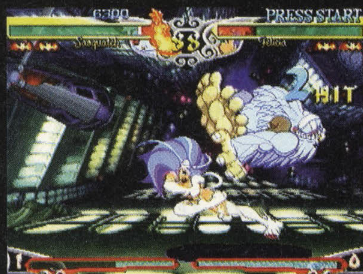
Al già ampio repertorio di tecniche che caratterizzava l'episodio precedente, sono state aggiunte nuove mosse tra cui la spinta, il rotolamento a terra, la parata seguita immediatamente da un attacco e le combo aeree.

Naturalmente, è sempre presente la barra delle mosse che vi consente di ottenere mosse devastanti e combo da brivido.



[SOPRA] Lilith dà a Jediah il benvenuto, mentre questo si chiede se messa in una luce appropriata potrebbe apparire come una strega.

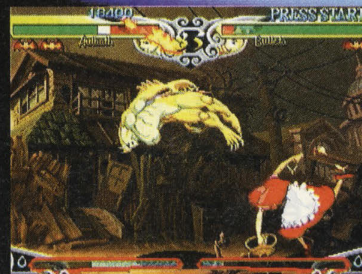




[SOPRA] Non proprio una gattina! Felicia, la più veloce e felina combattente, ha mosse speciali che mancano di potenza, quindi meglio concentrarsi sulle combo.



[SOPRA] Un coltellino per il burro è abbastanza per atterrare il più satanico dei mostri. Lei Lei è un vero negozio ambulante, con le sue stelle d'acciaio...



[SOPRA] Bulleta ci prova. Ed eccolo il pollo, dove sono finite tutte le sue borie?

"Le mosse e le combo sono tantissime"

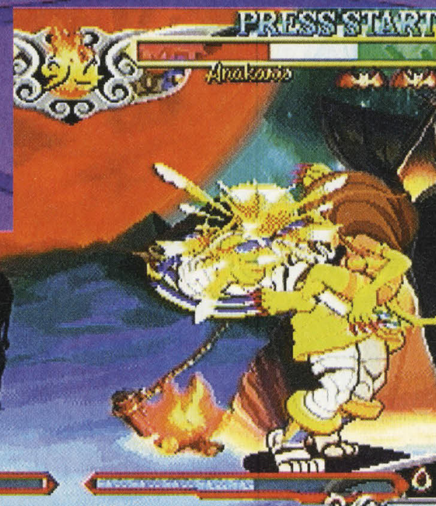
Il tempo di caricamento è stato migliorato rispetto al primo titolo, ma fra un combattimento e l'altro i giocatori più impazienti potrebbero sperimentare qualche attacco di nostalgia verso *Tekken 3*. Anche la musica è discutibile, dato che non ha né l'atmosfera né lo stile della colonna sonora di *Castlevania*: è semplicemente il solito jazz/funk della Capcom, anche se con qualche accento gotico. Purtroppo, è un grosso punto a sfavore del gioco, dato che un buon commento audio è essenziale per qualunque prodotto horror degno di tal nome.

ATTACCA E COLPISCI

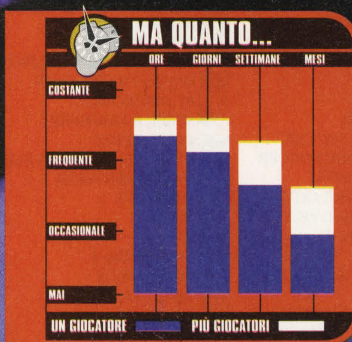
Per quanto riguarda l'azione vera e propria, *Darkstalkers* offre tutte le mosse e la velocità che permettono di competere con gli altri picchiaduro 2D in circolazione. La grafica è pulita, la giocabilità acchiappa e ci sono varie opzioni interessati. Dunque è un peccato che il giocatore medio liquiderà questo gioco dicendo "è soltanto un altro picchiaduro", preferendogli qualche altro scattoso e superficiale titolo 3-D (non facciamo nomi!). *Darkstalkers* merita un trattamento assai migliore, per esempio diventare il cavallo di battaglia di molte lunghe serate invernali alla ricerca dei satanici segreti delle combo più avanzate. In sostanza, è senz'altro un valido acquisto per chi ama i manga e i picchiaduro, ma vi conviene investire qualche soldo per comperare un gamepad più flessibile: quelli della Sony hanno la tendenza a maciullare le dita dei giocatori meglio di quanto potrebbero farlo i folli esperimenti di un dottor Frankenstein redivivo!







[SOPRA] Non dite mai ad una ragazza che ha le cosce grosse, a meno che non vogliate respirare attraverso i tubi di plastica (nella migliore delle ipotesi). [NEL RIQUADRO] Create il vostro personaggio e personalizzate i vostri combattimenti. Fa tutto parte del gioco ed è veramente bello.



PLAY

GRAFICA	9/10
SONORO	6/10
GIOCABILITÀ	9/10
LONGEVITÀ	8/10
COMBATTIMENTI	8/10

89%

Un superbo e pauroso seguito!

Alternative:
Street Fighter Alpha 2 94%
Darkstalkers 88%

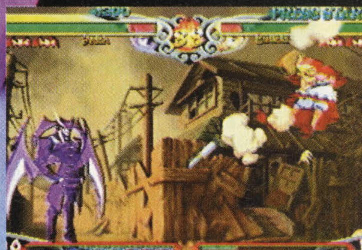








[SOPRA] Uno scontro all'inferno?



[SOPRA] Armi tattiche nucleari fanno una piacevole comparsa nella borsa di ciascuno. Veramente pepate.



[SOPRA] Bishomen è uno di quei lottatori che hanno il buon senso di tenere un'arma durante il combattimento. Perché non lo si prende come suggerimento? Combattimenti da favola? Tornate alla realtà. Non c'è verso.





[SOPRA] Questo farà male! Sasquach esegue la sua mossa congelante con il classico pugno rotante. [NEL RIQUADRO] Ve ne siete accorti? Sasquatch è pazzo di Lilith.

tion...
Gran Natale !!!



Main Street - MO



FINALMENTE DISPONIBILE DREAMCAST INCLUSO MODEM

GODZILLA
PEN PEN
VIRTUA FIGHTER 3
SEGA RALLY 2
JULY
BLUE STINGER
GEIST FORCE
SONIC ADVENTURE
HUMAN FINAL BOUT
SHINKY WORLD
EVOLUTION

SEVENTH CROSS
MONACO GRAND PRIX

ACCESSORI DREAMCAST

VISUAL MEMORY
CONTROLLER
RACING CONTROLLER
ARCADE STICK
TASTIERA
RGB CABLE

GAME START CASH & CARRY

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 10.00 ALLE 19.30

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

TELEFONA PER RICHIEDERE IL LISTINO RIVENDITORI

VIA BONACINI 83/A, MODENA
FAX 059/375274 / 270210
TEL. 059/379187

Modena, "Game Start"
via Bonacini, 59/61 tel. 059/370967, chiuso lunedì mattina

Modena, "Game Start"
via della Pace, 104/106 angolo via Guarini tel. 059/359336 chiuso martedì mattina

Reggio Emilia "Game Start"
via De Gasperi, 31/c c/o centro commerciale 2000 tel. 0522/334151

Bologna "Game Start" via Piave 37/a/b tel 051/6152943 chiuso lunedì mattina

Ferrara "Console Planet" P.le dei giochi 45/47 tel 0532/771315

Ravenna "Konsolle" via di Roma 184 tel. 0544/36040

Viterbo "Extraball" via Baracca,13 tel. 0761/226830

Cesena "Hangar" v.le Marconi 355 tel. 0547/645345

Carpi (MO) "Indipence Game"
V.le Trento Trieste, 57/a tel.059/641395

Formigine (MO) "Engine" via Picelli c/o centro commerciale 2000 059/556440

Funo di Argelato (BO) "Strabilia"
via Galliera 60/2 tel 051/6647688

Adria (RO) "The Box" C.so Vitt. Emanuele, 195 (vicino cinema Politeama) tel. 0426/21584

Novi Ligure (AL) "Game Generation"
via Cavallotti, 106 tel. 0143/314077

OR DIE TRYING



[SOPRA] Montando sulla batteria il vostro personaggio può successivamente ruotarla sparando a tutto ciò che si trova a portata di tiro. Qui c'è un mutante che cerca di nascondersi per evitare di essere colpito. Voi però non lasciatevi intenerire: uccidetelo e basta!

NELLE VISCERE DELLA TERRA STA PER SCATENARSI UN VERO E PROPRIO INFERNO. E VOI SIETE STATI GENTILMENTE INVITATI A PRENDERVI PARTE...

PLAY information



Casa produttrice: Psygnosis
Genere: Avventura 3D
Data di uscita: Già disponibile
Note: Tasti del programma in italiano



UN GIOCATORE MEMORY CARD



DUAL ANALOGUE

Questo gioco ha già vinto un premio: quello per il titolo più indovinato (traducibile letteralmente come «... o morire nel tentativo»). Perché? Perché quello che vi attende è l'intrico di mutanti, trappole mortali e macchine assassine più spaventoso dai tempi di *Mai dire Banzai*.

Qui, però, non si vede un solo piatto Sushi!

Volando verso casa con una gemma verde, i cui poteri curativi possono stroncare un'epidemia diffusasi sul loro pianeta d'origine, quattro consumati avventurieri vengono improvvisamente travolti da una misteriosa tempesta che fa precipitare al suolo il loro apparecchio aereo. Qui ha inizio la vostra avventura... un'avventura che non dimenticherete molto facilmente.

Alcuni oggetti nascondono degli optional, altri sono trappole mortali. Occhio!

LARA CHI?

PLAY CLASSIC

Scelto uno dei quattro personaggi disponibili (un maestro d'armi, un lottatore professionista, un forzuto e un curatore), dovete affrontare cose da incubo e attraversare luoghi che prima o poi costringerebbero Lara Croft a indossare un paio di mutandine di ricambio. Tanto per cominciare, dato che il vostro apparecchio aereo è danneggiato, in giro ci sono numerose bombole di propellente che vanno raccolte per poter decollare.



[SOPRA] Da morto, questo tizio fa un figurone.

In secondo luogo, dovete recuperare l'involucro protettivo della gemma miracolosa, anch'esso disperso in seguito al summenzionato incidente. Aggiungete a questi già ingrati compiti un mucchio di esseri mostruosi armati fino ai denti e otterrete una montagna di guai.

Fortunatamente il vostro personaggio possiede diversi assi



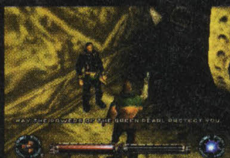
[SOPRA] Questa è una delle esplosioni più piccole. Per assistere a una distruzione di massa deponete una mina presso un mucchio di barili di petrolio. Mentre lo fate assicuratevi che nelle immediate vicinanze ci sia un mutante: la fine che fa è uno spettacolo da non perdere!



[SOPRA] Per inseguire il bersaglio che si vuole colpire si può cambiare la prospettiva. E' evidente che nel nostro caso la cosa ha funzionato perché i corpuscoli fiammeggianti che vedete nella foto sono tutto ciò che resta del bersaglio.


[SOPRA] Protendetevi da una sporgenza e sparate al tizio che si muove nell'ombra.


[SOPRA] Parlare delle vostre differenze è inutile, quindi fateli subito a pezzi e proseguite con nonchalance.


[SOPRA] Il capitano impartisce degli ordini. Obbeditegli subito!


[SOPRA] Nascondersi dietro le casse è una buona idea, ammesso che i nemici non vi abbiano visto. Se invece vi individuano, uscite allo scoperto e conquistate la libertà sparando a tutto spiano. [NEL RIQUADRO] Il guaritore è un idiota, disturbare un morto è la cosa peggiore che poteva fare!

nella manica, compresi alcuni incantesimi dagli effetti micidiali di cui parleremo in maggior dettaglio più avanti.

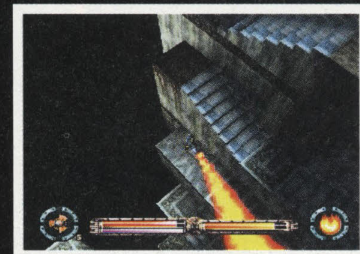
POKER D'ASSI

La versatilità del nostro eroico quartetto è davvero notevole, al punto da far vergognare la cara signorina Croft. Certo, i loro movimenti non sono così fluidi come quelli dell'avvenente Lara, ma le mosse di cui dispongono la farebbero tremare di paura. Una volta che il giocatore ha imparato a usare le loro risorse con la massima efficienza, questi personaggi possono mettere in ginocchio gli avversari più terribili. Alla fine effettuare salti mortali e capriole alla rovescia per evitare raffiche di laser, diventa facile come bere un bicchier d'acqua. I nostri eroi possono anche sorprendere il nemico alle spalle, fiondarsi da una cassa all'altra, nascondersi nell'ombra e sparare una montagna di proiettili prima di mettersi di nuovo al sicuro con una triplice capriola in avanti. Se vi capita di essere buttati giù da una sporgenza e avete i riflessi pronti, potete aggrapparvi all'estremità della suddetta, fare leva sui gomiti per tirarvi su e quindi continuare a









"La versatilità dell'eroico quartetto è notevole"



sparare stando in piedi sopra l'abisso. Nel corso del gioco si scoprono altre mosse particolari che i personaggi devono imparare a eseguire correttamente prima di proseguire. Uno dei pezzi forti, a questo riguardo, è la possibilità di montare su una batteria per farla poi ruotare per tutto lo schermo sparando a tutto ciò che vi capita a tiro.

CHI VA PIANO VA LONTANO

Cammin facendo, si possono raccogliere degli incantesimi che possono rimediare a parecchie situazioni difficili, ma all'inizio il loro impiego risulta limitato, ed è qui che entra in scena l'elemento RPG. A seconda del personaggio che si controlla, è possibile acquisire esperienza in vari campi e imparare a usare correttamente i *power-up* che si possono trovare. È molto facile trovarsi in possesso di incantesimi prima ancora di avere acquisito l'esperienza necessaria per usarli nel modo giusto, ma vale la pena frenare i propri istinti distruttivi perché una volta che le modalità d'uso di un incantesimo diventano parte del proprio sapere, si può seminare morte e distruzione con maggiore precisione ed efficienza. L'intelligenza artificiale di cui dispongono i mostri che popolano il mondo di *Or Die Trying*, però, impedisce loro di diventare carne da macello e in più scatenano una feroce offensiva quando sanno di essere in buona compagnia. Una volta isolati, comunque, questi vermiciattoli se la danno a gambe levate invocando a gran voce la mamma. Un motivo in più per aprire il fuoco su di loro.



[SOPRA] Quando ci si trova chiusi in un angolo o in netto svantaggio, l'arma da usare è quella verde. Quest'ordigno farà soffrire atrocemente tutti i nemici a portata di tiro. Dappertutto ci sono vecchi ponti di corda e profondi canyon. Occhio a non cadere!

UOMO AVVISATO...

La Psygnosis sta cercando di spaventarci o cosa? Mentre questo numero di Play prendeva forma, i produttori di *Or Die Trying* ci hanno fatto recapitare una quantità di materiale pubblicitario alquanto bizzarro. La trovata più originale erano una massa di capelli a forma di coda di cavallo immersa nel sangue e accompagnata dalla scritta "Lei è morta nel tentativo...". Un'allusione a Lara Croft, forse?



"Con gli incantesimi si può seminare morte..."



[SOPRA] Le aree da esplorare sono immense e per scoprire tutto quanto (segreti compresi) occorre tempo.



[SOPRA] Una delle cose migliori del gioco è la parte posteriore di Julia. Così sodo, così rotondo... Quando corre, poi, Julia dimena i fianchi in modo divino. Non c'è dubbio, Julia è uno schianto!

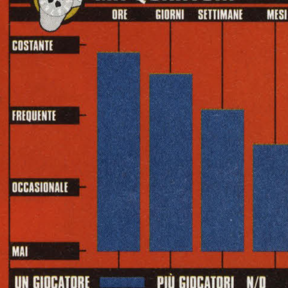
CHI NON RISICA...

Anche se *Or Die Trying* fila via come un sogno e abbonda di cose che farebbero sbavare un becchino, il paesaggio a volte è così buio e claustrofobico che rende ogni passo una scommessa con la morte. Riuscire a capire dove finisce una sporgenza è più che altro un atto di fede e se non si fa attenzione a dove si mettono i piedi, non si tarda a finire nelle fauci di un mostro.

Tuttavia, pur dovendo fare i conti con un paio di concorrenti temibili come le grazie prosperose di Lara Croft, oggi ancora fra noi nel terzo *Tomb Raider*, *Or Die Trying* ha tutte le carte in regola per sfondare presso i cultori del genere: elaboratissimi rompicapo, un'atmosfera così inquietante da indurre chiunque a giocare in compagnia di qualcuno o almeno con le luci accese, uno stuolo di mostri perfidi oltre ogni dire e, dulcis in fundo, un ampio assortimento di armi pesanti. Attenzione, però, la sfida proposta da *Or Die Trying* è davvero impegnativa e se oserete accettarla, vi sottoporrà a una serie interminabile di torture fisiche e psicologiche. Se però riuscirete a reagire bene, vi divertirete un mondo. 



[SOPRA] Allontanatevi dal pericolo, riarmatevi e quindi tornate indietro per seminare altra morte.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●○○
SONORO	●●●●●●●●○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●○
MUTANTI	●●●●●●●●●●

91%

Nel suo genere, un capolavoro!

Alternative:
Tomb Raider 94%
Deathtrap Dungeon 88%

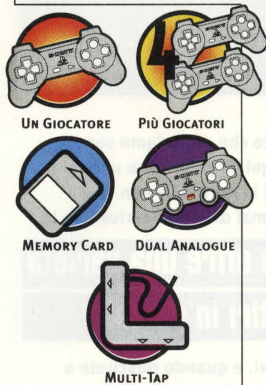
MICHAEL OWEN'S WLS '99

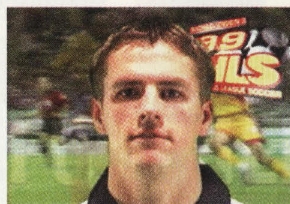
ERA SOLO QUESTIONE DI TEMPO PRIMA CHE IL RAGAZZO D'ORO DEL CALCIO INGLESE VENISSE RISUCCHIATO DALLA MACCHINA DELLA PUBBLICITÀ. INDOVINATE QUALE VIDEOGIOCO HA SCELTO?

Michael Owen è l'eroe del calcio inglese. Quest'estate, quando Hoddle (c.t. della nazionale) non sapeva più a quale santo rivolgersi, ecco spuntare dal nulla il giovanotto dall'aspetto grazioso e salvare l'Inghilterra da una prematura esclusione dall'ultima Coppa del Mondo. Da quel giorno, il baby-prodigio della nazionale e del Liverpool, è diventato oggetto delle brame dei più grossi club del mondo e naturalmente da uno stuolo di ragazzine del mondo. Se volete anche voi saltare sul vagone degli inni a Owen, potete comperare questo gran bel gioco, che è il seguito di *World League Soccer '98*, altro titolo di notevole valore. Il gioco si apre con un luccicante filmato che mostra le prodezze del nostro ragazzo d'oro, il quale si è pure preso il disturbo di passare in sala di registrazione per fissare su nastro un'introduzione parlata che probabilmente molti ricorderanno a lungo: "Welcome to Micheal Owen's WLS '99... have fun" (che tradotto nella nostra madre lingua suona come: "Benvenuti a Michael Owen's World League Soccer '99... e divertitevi!"). Grazie, Michael, ma questa frase suona cooooosì pubblicitaria!

PLAY information

Casa produttrice: Eidos
Genere: Calcio
Data di uscita: Già disponibile
Note: Testi nel programma in italiano







[Sopra] Il portiere fa una spettacolare parata per negare all'Arsenal un'altra vittoria in campionato. [Nel riquadro] Ora ripeti dopo di me Michael... "Ciao e benvenuti a *Michael Owen's World League Soccer '99* e divertitevi!".

IL GIOCO

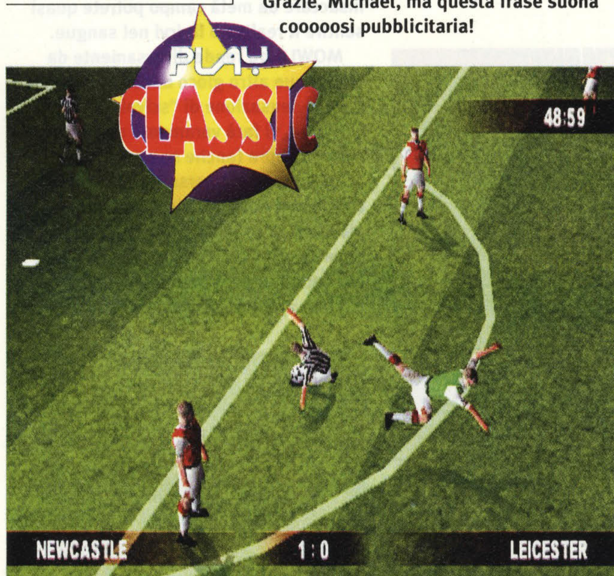
Il gioco è complessivamente un aggiornamento del titolo precedente e include tutte le squadre più importanti, più tutti i campionati nazionali del mondo e le squadre internazionali.

La meccanica del gioco non è molto cambiata, ma la fluidità e la quantità delle mosse dei giocatori sono state assai migliorate, dopotutto è proprio grazie a loro che il gioco non diventa noioso dopo la prima sessione di partite. Fra le migliorie più vistose notiamo il "tunnel" che funziona veramente bene, alcune eleganti manovre di passaggio e una funzione di "zoom out" che permette di capire dove si trovano i giocatori a cui si può passare. Il problema di quest'ultima opzione, è che funziona veramente bene solo quando si gioca da soli, perché è attivabile unicamente quando si è in possesso del pallone, mentre il ricevente, invece, si può confondere parecchio.

> "La meccanica del gioco non è molto cambiata"

Per utilizzare queste novità è sufficiente premere una combinazione di tasti, ma nonostante ciò si può tranquillamente godere di un'azione veloce e fluida senza ricorrere a trucchi.





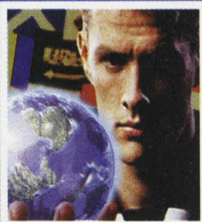
[Sopra] Il portiere esce dall'area per raggiungere la palla e viene abbattuto dal sempre pronto Shearer. È inutile dirlo, anche considerando la sua forma attuale, non può sbagliare!



[Sopra] Il Newcastle è ancora in attacco. La nuova e migliorata funzione dei passaggi, vi permette di lanciare facilmente la palla agli attaccanti e poi rimane solo il portiere da battere... che è altrettanto facile!

GIOVANE, SPERICOLATO E STRAVAGANTE!

Michael Owen ha tutto: è giovane, pieno di talento e immensamente ricco. Dunque, nel caso che fra voi ci siano altri Owen in erba, eccovi una lista dei pericoli da cui dovete guardarvi ad ogni costo!



AUTO Tutti i calciatori possiedono qualche auto vistosa: più sportiva è, meglio è. Ma qualunque scalpitante Ferrari capace di raggiungere la velocità della luce può dare i brividi freddi ai manager e agli sponsor che vogliono ingaggiare il calciatore in questione, dato che suggeriscono un compenso multimiliardario. Dunque, Michael, se ci stai leggendo accetta un consiglio e presentati in Cinquecento!



ACCOMPAGNATRICI Ah, sì, la fama richiama tanti opportunisti... e opportuniste, pronte a cingervi la vita e molto altro pur di conquistarsi un angolino sui giornali. Queste donne non hanno traccia di pudore e nessun altro interesse al mondo che non sia far soldi, magari facendosi scivolare addosso un po' della vostra fama.



ALCOOLICI Non avete bisogno di noi per leggere la lista dei calciatori che sono finiti preda di Bacco. È chiaro che con tutti i soldi guadagnati sul campo si cede facilmente alla tentazione di fare il bullo con amici e sconosciuti al bar, pagando un "giro" dopo l'altro. Ma dopo un po' di questi "giri", che cosa farà la vostra testa?



ASPETTO I calciatori a volte si vedono come idoli della moda. Pessima idea. Alcuni dei peggiori tagli di capelli mai visti sono stati ostentati proprio da calciatori, e la cosa peggiore è che nessuno ha il coraggio di criticare, per non parlare di dirgli in faccia quanto sono brutti. E così continuano a pavoneggiarsi senza badare a coloro che hanno ancora un minimo di gusto e ridono fra sé.



SOLDI Certi calciatori pensano di essere dei gran imprenditori. Sbagliato, sbagliatissimo! Chi ha lasciato in anticipo la scuola per dedicare la vita al pallone, spesso ha dato un calcio anche al poco di buonsenso che mamma gli ha procurato. E così, ha iniziato a fidarsi di consiglieri stile Gatto e Volpe, aprendo catene di ristoranti e altre amenità per poi chiedersi dove sono andati a finire tutti i soldi!



INCIDENTI Sono l'incubo e la croce dei calciatori. Un giorno potreste essere l'idolo delle folle, poi vi parte il menisco o chissà cos'altro, e non riuscite più a colpire una pallina da golf, per non parlare di un intero pallone. Certi incidenti possono essere evitati se si ha un minimo di cura, mentre altri proprio no. Dunque, se avete fatto del campo la vostra vita, sappiate che è una corsa sul rasoio.

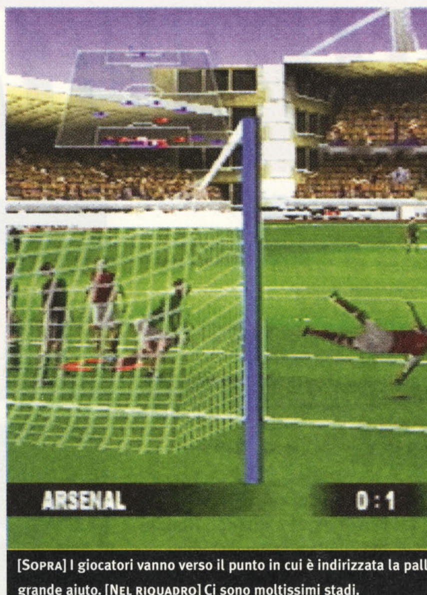


ARBITRI Nonostante ciò che abbiamo detto finora, il vero, grande, pericolo dei calciatori... è l'arbitro. Questa nera creatura si nasconde nell'ombra, vi guata con occhi avvelenati e attende ogni minimo errore per darvi del rosso e del giallo. E quando sarete stati espulsi, riderà alle vostre spalle, malignamente, pronto a colpire qualcun altro fino a che in campo resterà solo lui!



[Sopra] Le opzioni sono limitate. Potete selezionare formazioni, tattiche e modificare la squadra.





[Sopra] I giocatori vanno verso il punto in cui è indirizzata la palla dal corner. Le uscite del portiere non sono un grande aiuto. [Nel riquadro] Ci sono moltissimi stadi.



[Sopra] Le condizioni atmosferiche sono realistiche. Ad esempio, può iniziare e poi smettere di piovere.



[Sopra] I report di metà partita sono fatti da Ray Wilkins... e sono altrettanto legnosi!



[Sopra] Segnare un rigore è facilissimo... pararli è praticamente impossibile.

PALLONE D'ORO

È molto strano notare che tutti i nuovi giochi di calcio si beccano il bollino "Play Classic", ma la verità è che ciascuno di essi offre un diverso stile di gioco, ciascuno dei quali funziona bene a modo proprio.

Actua Soccer 3 va bene per i giocatori veloci, *FIFA '99* si rivolge a coloro che amano farsi una partita veloce veloce dopo una birretta in paninoteca, mentre questo è un gioco per puristi. Gli sviluppatori hanno speso grandi energie per catturare i meccanismi del gioco, dunque come risultato è possibile inanellare una serie di movimenti di precisione che vi faranno credere di essere alla finalissima di Coppa del Mondo, anche se magari state giocando con una squadra di brocchi in zona retrocessione.

Ma la parte che preferiamo sono senz'altro i gol: il gioco offre una tale varietà di tiri in porta che non vi stancherete mai di vedere e rivedere le vecchie azioni, e quando riuscirete a insaccare da metà campo potrete quasi sentire il realismo fluirvi nel sangue.

"Il gioco offre una varietà di tiri in porta"

MOWLS'99 rende diversamente da qualunque altro gioco di calcio. Anziché dare la sensazione di "scivolare" sull'erba, vi farà veramente credere di correrci sopra (anche se purtroppo scegliendo una diversa condizione di tempo non noterete alcuna differenza). I giocatori in sé sono molto migliorati rispetto alla versione precedente: sono più definiti e possiedono un maggior numero di frame d'animazione.



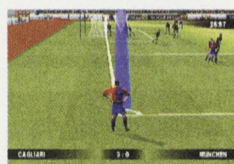
[Sopra] Dopo tutto il panico e le spinte in attesa che arrivi la palla dal corner, questa si infila inesorabilmente nel sacco... e il portiere può solo guardare!



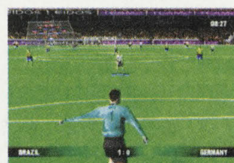
[Sopra] Potete rimanere seduti e guardarvi i replay dalla prospettiva di ogni giocatore.



[SOPRA] A parte le gambe, la grafica in *WLS '99* è stata notevolmente migliorata, e quando giocate normalmente, appaiono e si muovono esattamente come nella realtà.



[SOPRA] I corner: un buon mezzo per segnare gol spettacolari.



[SOPRA] Il portiere rimette la palla in gioco, ma non si sa chi la prenderà!



[SOPRA] È possibile personalizzare le angolazioni delle telecamere...

Ci piace soprattutto il modo in cui si muovono, sbilanciati, dopo aver ripreso la palla in corsa.

L'unico momento in cui l'animazione è rivedibile è quando l'arbitro scatta e mostra un cartellino: il modo in cui si allontana è veramente penoso.

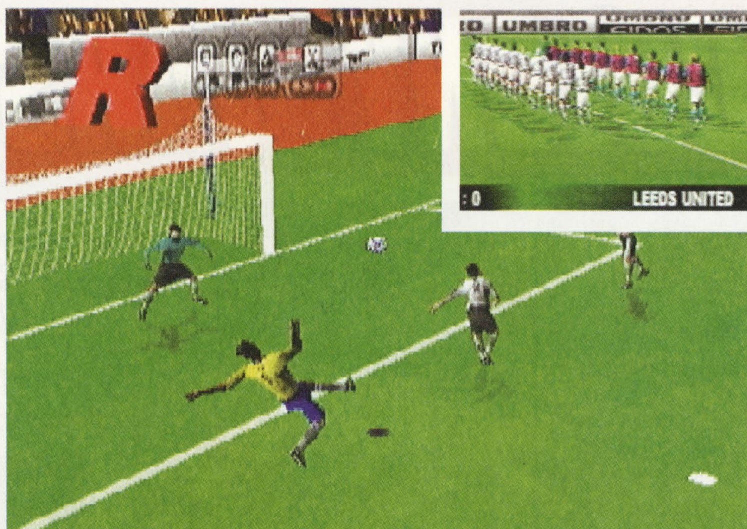
UN BALDO RONALDO

La modalità a un giocatore offre materiale a sufficienza per tenervi occupati a lungo: tornei, allenamento, coppe e soprattutto il campionato (un modo anche per affinarvi per le partite a due giocatori).

A noi piace molto la stagione completa, perché bisogna attraversare tutte le partite previste dal calendario e disputare gli incontri di coppa. Dopo aver vinto il campionato, e magari la coppa, verrete gratificati da un altro breve discorso del nostro ragazzo d'oro prima di raggiungere la Coppa del Mondo: un'aggiunta per i giocatori più incalliti, simile alla Coppa dei Campioni ma funzionante, a differenza di come andava nel titolo precedente.



[SOPRA] Che tiro! Una mezza volé da un lungo cross, i giocatori dello United recuperano la palla e la spediscono nell'angolino. Il portiere non aveva chance.



[SOPRA] I cross alti dalle ali offrono grandi opportunità ai giocatori che voglio eseguire stravaganti rovesciate.
[NEL RIQUADRO] Entrambe le squadre entrano in campo per la battaglia, che seguirà il lancio della monetina!



[SOPRA] Ecco un tiro forte e rasoterra, ma per fortuna il portiere sapeva il fatto suo!

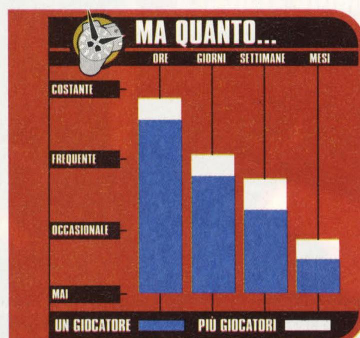


[SOPRA] Ci sono diversi tipi di tackle, alcuni mandano gli avversari al tappeto.

"MOWLS offre un'eccellente giocabilità"

O meglio: funziona tranne per il fatto che un piccolo bug vi metterà contro la vostra stessa squadra!

La longevità è una componente che purtroppo è sempre mancata nei videogiochi di calcio: molti sono davvero divertenti e all'inizio bellissimi da vedere, ma non appena si diventa abbastanza abili a fare i gol e a vincere con tutti gli onori, resta ben poco da fare. Michael Owen's WLS '99 spezza questa tendenza e offre un'eccellente giocabilità a lungo termine, che diventa ancora più appetibile in modalità a due giocatori.



Per vincere tutto dovrete investire molto tempo e fatica, ma la ricompensa sarà davvero soddisfacente.

Anche se qualcuno di voi teme per il fatto che la sua pubblicazione sia stata un attimino frettolosa, bisogna dire che è un favoloso esempio di videocalcio, degno del nome di Michael Owen. Andate e comprate!



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●○○
SFIDA	●●●●●●●●●○

93%

Il giovane Michael segna a occhi chiusi

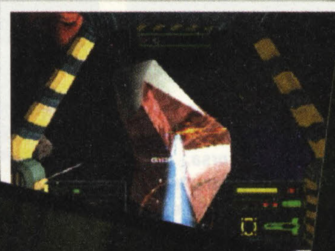
Alternative:
Actua Soccer 3 92%
FIFA '99 91%

COLONY WARS VENGEANCE



[Sopra] I colpi del vostro cannone illuminano il vuoto dello spazio e finalmente trovano il loro bersaglio. Buuuuuum! Addio, vecchio!

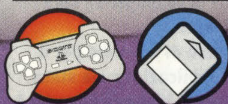
IL SEGUITO DELLO SPARATUTTO SPAZIALE 3D PIÙ VISIVAMENTE SEDUCENTE STA PER PIOMBARE SULLE VOSTRE PLAYSTATION. ED È PIÙ APPASSIONANTE DI UNA CENA A LUME DI CANDELA CON LARA CROFT.





PLAY information

Casa produttrice: Psygnosis
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Sparatutto



Un Giocatore — Memory Card



Dual Analogue

Tanto, tanto tempo fa, ma in effetti non più di un anno addietro, in una galassia lontana lontana, praticamente dietro l'angolo, il più grande sparatutto spaziale della storia piovve dai cieli e fece letteralmente impazzire tutti. *Colony Wars* era un gioco di proporzioni epiche, stupendo da ammirare e pieno di gigantesche esplosioni. Perfino la colonna sonora, che sembrava ondeggiare nello spazio profondo, era qualcosa di magnifico.

Ma non mancavano i difetti. Anche se l'aspetto e la giocabilità erano fantastici, una volta superato il primo attacco di stupore ci si rendeva conto che qualcosa non andava. Per esempio, le missioni erano davvero tante, ma alla fin fine si assomigliavano tutte, preparando la strada per una certa noia a lungo termine. Anche i finali multipli ottenevano più che altro l'effetto di confondere.

NELLA MARINA...

Potremmo senz'altro dire, con parole magari un po' stucchevoli ma senz'altro veritiere, "Grazie ai programmatori" per

> "È un'orgia di intensa e gratificante violenza"





[Sopra] Schizzate via prima che le torrette nemiche vi vedano.



[Sopra] Ahia! Non è divertente colpire qualcosa mentre si è in volo: si perde il controllo per un istante.





[Sopra] Le navi nemiche, e la vostra, iniziano a emettere una luce bianca e a rompersi quando lo scafo è sul punto di cedere. [Nel riquadro] C'è anche un'eccitante storia che presenta i nuovi personaggi e gli eventi di contorno.



aver sfornato questo seguito, dato che *Colony Wars Vengeance (CWV)* offre più raffinatezze di un cenone di Capodanno preparato dai migliori cuochi del mondo.

È una vera festa di azione e rappresenta un vero passo in avanti rispetto all'illustre antecessore. Purtroppo, e ci rattrista dire una cosa del genere, gettando qualche lieve ombra sulla sua grandezza, non è *Elite*. È graficamente molto più dotato, risponde meglio ai comandi e stimola ad affrontare missioni sempre più complesse, a catena. Ma riuscite a immaginare che cosa sarebbe stato possibile ottenere dando ai giocatori la libertà di viaggiare dovunque avessero voluto, commerciando o distruggendo navi, magari in collegamento con un altro giocatore? Accidenti, il solo pensiero ci fa venire i brividi di piacere. E adesso basta recriminazioni, per Giove!

Nel gioco voi siete al soldo della Marina, ai comandi del misterioso Kron e affrontate la potenza della Lega, decisa a confinare le vostra forze nel Sistema Solare.



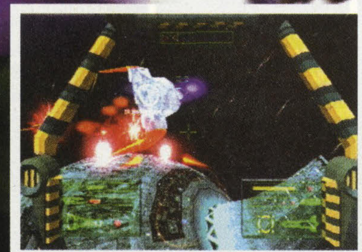
[SOPRA] Gli schermi si illuminano man mano che li indebolite a furia di colpi. Ma non lasciate surriscaldare le vostre armi, o diventeranno men che utili. [NEL RIQUADRO] Se non riuscirete a completare le missioni, finirete in catene e vi aspetterà una vita miserabile.

CWV brilla di stile in tutti i suoi aspetti, soprattutto per quanto riguarda la curva di apprendimento, davvero ben calibrata. Le prime missioni sono una passeggiata e consentono ai giocatori di imparare i comandi, le visuali, i sistemi di puntamento e tutto il resto.

Nel giro di un'oretta, sarete in grado di sbrigare tutte le operazioni anche dormendo: per esempio, saprete benissimo come azionare l'inversione di spinta nel bel mezzo di un duello, ammirando le particelle che sprizzano e rimbalzano dappertutto, agganciando i vostri missili sui nemici e facendo impazzire chiunque vi attacchi con manovre evasive multiple.



[SOPRA] La grafica è assolutamente grandiosa, anche più dell'originale. Ed è tutta in alta risoluzione!



UN LASER PER TUTTI

Dove *Colony Wars* falliva lo scopo, *CWV* sembra colpire nel segno. Stiamo parlando soprattutto della varietà delle missioni.

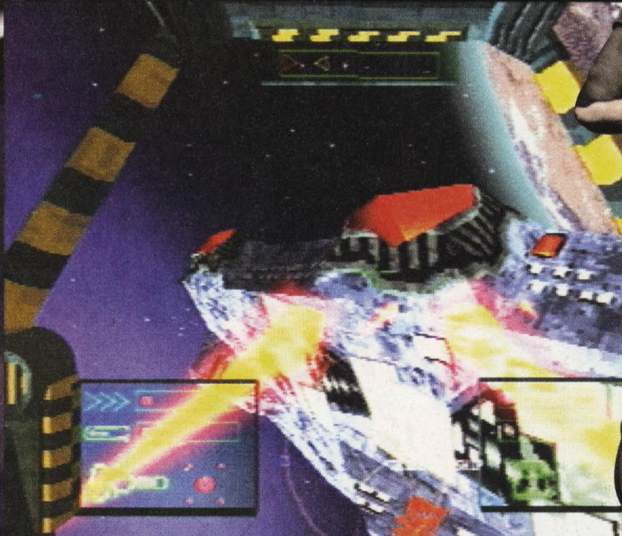
Fare a pezzi i nemici è sempre stato e sarà sempre un delicato piacere, ma quando ha realizzato questo seguito, la Psygnosis ha avuto l'intelligenza di rendere molto più gratificante della norma questa azione per noi così naturale.

In pratica, anziché sparare a raffica senza troppo discernimento, troverete una quantità di attrazioni che vi terranno saldamente avvitati alla poltrona: per esempio, potrete usare un gancio da rimorchio per trascinare moduli radioattivi oppure per portare alcune torrette laser isolate presso i relativi attacchi di un gigantesco incrociatore.

Fra le cose che potrete fare citiamo l'estrazione di cristalli nei visceri di asteroidi vagabondi sfruttando una devastante lancia sismica, la protezione di gigantesche navi della Marina, l'attraversamento di campi di asteroidi e molto altro. Vi riveliamo che il gancio da rimorchio può essere impiegato con effetti



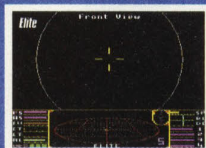
[SOPRA] Kron non è quello che sembra e voi dovrete rimediare alla situazione in un'epica battaglia spaziale.



[SOPRA] Provate a volare radenti a qualche grossa corazzata e ammirare i dettagli mozzafiato: *Colony Wars Vengeance* è capace di stupire sempre senza rallentare l'azione un solo momento.

VECCHI ASTRI

DALL'ALBA DEI GIOCHI A 8 BIT AI CAPOLAVORI GRAFICI DI OGGI, I COMBATTIMENTI SPAZIALI SONO STATI SIMULATI SU PRESSOCHÉ TUTTE LE PIATTAFORME DISPONIBILI. QUANTI DI QUESTI CLASSICI CONOSCETE?



Elite PADRE E MADRE DI TUTTI I GIOCHI SPAZIALI. UN TITOLO CHE CONCETTUALMENTE NESSUNO È ANCORA RIUSCITO A BATTERE.



Space Rogue UN PICCOLO MA SCONOSCIUTO CAPOLAVORO SUL C64 E SUL PC.



Lambada AZIONE A VOLONTÀ SULL'AMIGA.



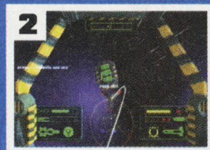
X-Wing Vs Tie Fighter UNO DEI MIGLIORI SPARATUTTO PER PC MAI APPARSI.

ARTIGLIO COSMICO

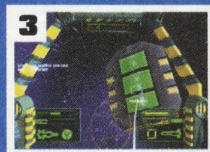
UNO DEI PUNTI PIÙ GUSTOSI DI *COLONY WARS VENGEANCE* È QUANDO SI USA IL GANCIO DA RIMORCHIO. NON SOLO POTRETE USARLO PER TRASCINARE OGGETTI DI VARIA NATURA, MA VI SERVIRÀ ANCHE PER ATTACCARE LE NAVI NEMICHE. QUESTA È ISPIRAZIONE!



Scagliate la piccola meraviglia verso la preda...



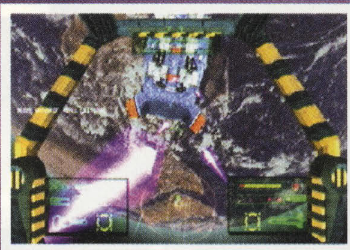
Eccola in viaggio. Aspettate...



Cuccato! Il cavo si tende e il gancio sparisce.



Guardatevi dietro e scoprirete che il bersaglio è saldamente ancorato a voi.



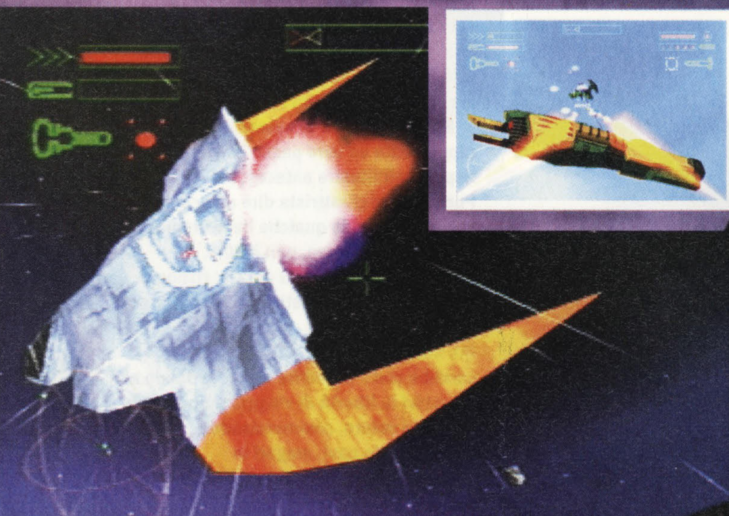
comici quando lo si lancia direttamente verso una nave nemica. Se quest'ultima è abbastanza vicina, il gancio le impedirà di scappare e potrete mettervi comodi a spararle contro, godendovi i suoi futili tentativi di fuga. Nel primo titolo le missioni terrestri brillavano per assenza, ma ora potrete sfrecciare fra le montagne a bordo della navetta Spook, distruggendo installazioni terrestri e, in una certa missione, un aracnide metallico a otto gambe che si muove fluidamente verso la vostra base.

Tutto ciò è impressionante e non è stato confezionato solo per solleticare i gusti di pochi eletti. Le battaglie terrestri sono buone quasi quanto quelle spaziali; è vero che all'orizzonte si nota un accenno di foschia, ma non è niente che possa sminuire il valore dell'azione e di tutte le astuzie che dovrete impiegare per vincere.

CONTRO LA LEGA

Colony Wars Vengeance è veramente difficile da finire. Anche se ci sono meno missioni rispetto al predecessore, non sorprendetevi se prima o poi vi verrà voglia di scaraventare i comandi contro qualche muro per la frustrazione. Molto spesso dovrete lottare contro il tempo: per esempio, in una delle cinque missioni terrestri, dovrete eliminare le torrette di difesa prima che una gigantesca nave da trasporto della Lega arrivi e consegni a una fabbrica alcuni prototipi di caccia. Quando vi troverete a guardare questo colosso che scarica con un raggio trattore tre caccia dalle linee affilate, scommettiamo che per qualche istante dimenticherete di respirare. Questo vale anche per quasi tutte le altre missioni. Potrete sceglierne una a caso e dopo averla finita avrete da raccontare innumerevoli storie delle meraviglie incontrate. Non c'è davvero niente che valga l'eccitazione di passare radenti a un mastodontico incrociatore ammirando uno dei meravigliosi sfondi (buchi neri, pianeti, soli) o delle stazioni orbitali presenti in questo gioco, restando ammutoliti mentre miliardi di tonnellate di rutilante acciaio sembrano pronte a schiacciarvi.

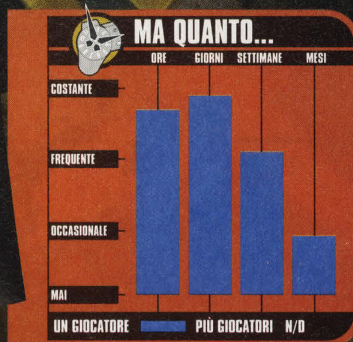
"Colony Wars Vengeance è difficile da finire!"



[SOPRA] Potrete perfino scorgere il marchio della Tribù su questo caccia Stormlord. È un elegante dettaglio che rende la carneficina ancora più soddisfacente. [NEL RIQUADRO] Dovrete impedire che questo vascello si porti via i prototipi di caccia. Una visione spettacolare.

Insomma, *CWV* è capace di spazzar via il suo predecessore con un'alzata di spalle. Se solo la Psygnosis si spingesse un passo più in avanti e creasse un universo in stile *Elite*, magari con collegamento multigiocatore, allora saremmo più che lieti di tacere e limitarci a godere l'esperienza. Ma anche così, va proprio detto che il combattimento spaziale non è mai stato così bello. È un'orgia di intensa e gratificante violenza, dunque piantatela di discutere e pensate a come fare frittelle dei vostri nemici.





PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●○○
ASTEROIDI	●●●●●●●●●○

93%

Uno sparatutto spaziale di rara bellezza

Alternative:
Colony Wars 92%
Wing Commander IV 67%

KNOCKOUT KINGS

L'EA RIESCE A CONQUISTARE LA CINTURA AL PRIMO TENTATIVO.

Big Frank Bruno lo colpisce! Tyson è in difficoltà... ma si riprende: inizia a colpire!!! Povero Big Frank, è stato ridotto a una salsa marrone. Non importa, gli vogliamo bene comunque, anche se è un perdente. Ecco il probabile motivo per il quale Mr. Bruno non è stato incluso nella rosa di Knockout Kings, il nuovo incredibile simulatore boxistico della EA. Ci sono altri assenti illustri: Prince Naz, Mike Tyson, George Forman e Henry "The 'Ammer" Cooper non sono stati all'altezza dell'occasione, per un motivo o per l'altro.

PLAY information



Casa produttrice: Electronic Arts
Genere: Sportivo
Data di uscita: Già disponibile


Un Giocatore


Più Giocatori

Memory Card

Dual Analogue

ADRIANAAA!

L'ultimo arrivato nel gruppo dei giochi sportivi della EA mette a disposizione una pletora di boxer famosi, come Muhammed Ali, Marvin Hagler, Ray "Sugar"Leonard, Evander Holyfield, Lennox Lewis e Oscar de la Hoya.

Ci sono in tutto trentotto leggende e alcuni personaggi bonus con nomi esplicativi ("Iron Balls"McGinty, ad esempio) da utilizzare come sacchi da allenamento lungo la via che porta a diventare il campione indiscusso nella modalità Career.

Quest'ultima è il miglior modo per cominciare, perché inizialmente vi metterà di fronte a una serie di lardosi perdenti senza speranza dalla mascella di vetro, che vi permetteranno di aumentare forza, resistenza e velocità con ciascuna vittoria, grazie a qualche sessione di allenamento in palestra e con il sacco.

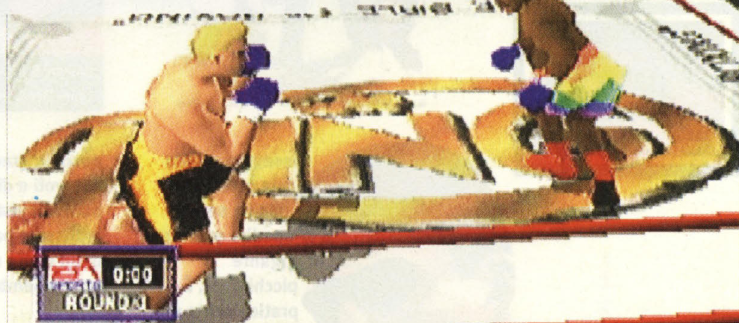
Per cominciare, scegliete un pugile e la classe a cui volete appartenere, pesi Leggeri, Medi, o Massimi. Ipotizziamo che abbiate scelto l'ultima: dovete decidere se il vostro uomo dev'essere un incassatore o un picchiatore e aggiustare altezza e peso di



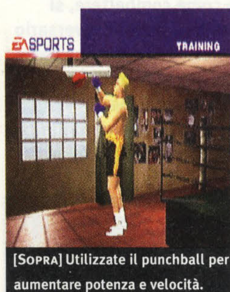
"La tentazione di caricare immediatamente l'avversario è irresistibile"



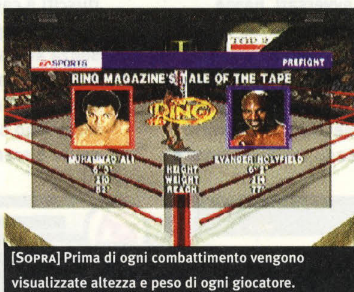




[SOPRA] Sferrando un colpo devastante il vostro avversario ruota su se stesso. Maggiore è la vostra barra di forza e più forte sarà l'impatto. [NEL RIQUADRO] La prospettiva in prima persona vi permette di vedere in primo piano l'avversario.



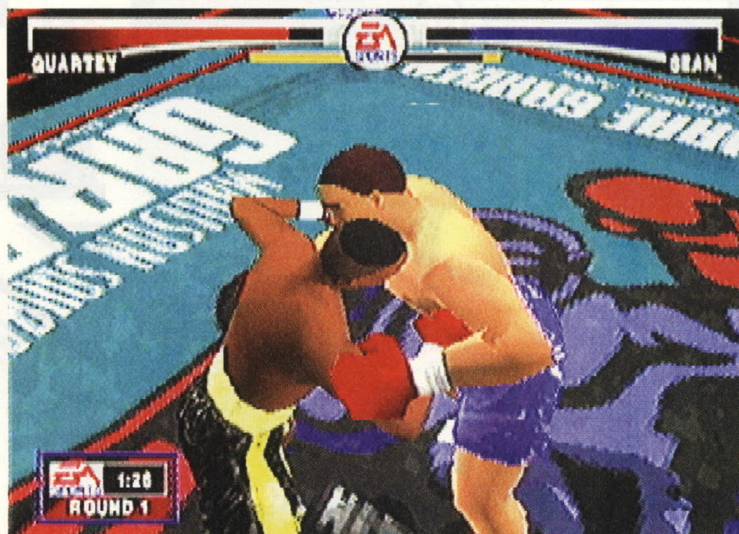
[SOPRA] Utilizzate il punchball per aumentare potenza e velocità.



[SOPRA] Prima di ogni combattimento vengono visualizzate altezza e peso di ogni giocatore.



[SOPRA] Atterratelo con un uppercut. Alcune mosse sono possibili solo in determinate posizioni. La barra di potenza di Tucker viene prosciugata dopo aver fatto sputare i denti a Big John.



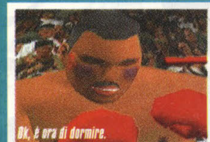
[SOPRA] Cinturare l'avversario per recuperare forza. Tentate solamente quando è vicino, ma attenzione all'arbitro è sempre in agguato per un'ammonizione.

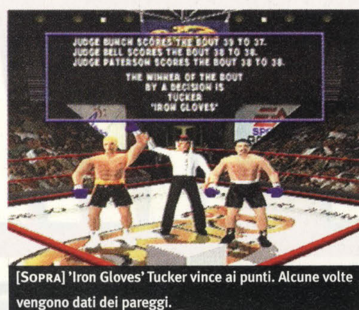
FACCIA PESTA

Tentando in tutti modi siamo riusciti solo ad avere un paio di occhi neri e un taglio profondo per ogni lato del volto del pugile. Ci farà male solo per un paio di giorni.



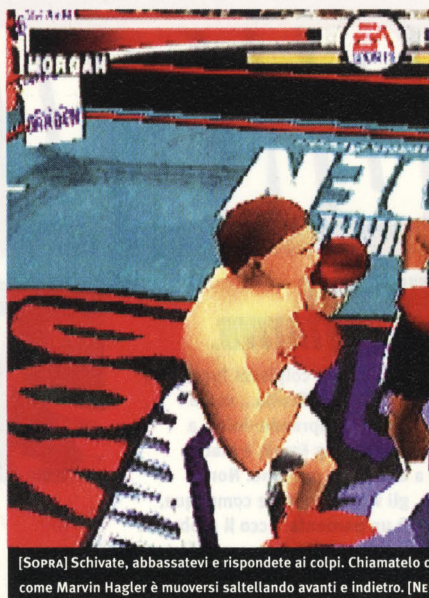


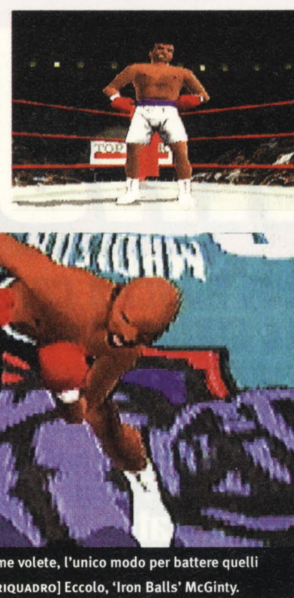




[SOPRA] 'Iron Gloves' Tucker vince ai punti. Alcune volte vengono dati dei pareggi.







[SOPRA] Schivate, abbassatevi e rispondete ai colpi. Chiamatelo come volete, l'unico modo per battere quelli come Marvin Hagler è muoversi saltellando avanti e indietro. [NEL RIQUADRO] Eccolo, 'Iron Balls' McGinty.

conseguenza. Ma fate attenzione: non ha senso spedire sul ring un gigante picchiatore. È praticamente un suicidio, in quanto riuscirete a cavarvela solo se sarete in grado calcolare alla perfezione i tempi dei colpi. Meglio invece creare un combattente di circa 1 metro e 80 e un centinaio di chili di peso, in grado di tirare dei cazzotti notevoli e di sgambettare come Ali. Dal punto di vista estetico, potete fargli indossare pantaloni leopardati, dotarlo di un ciuffo ribelle e di baffi, tutto ciò che faceva sembrare rispettabile Swiss Tony.



[SOPRA] Sceglete tra uno dei trentotto pugili famosi tra cui Ali, Lennox Lewis e ehm, Butterbean?

IL PREDONI DEL RING

Una volta sul ring, la tentazione di caricare l'avversario tipo toro è irresistibile, è praticamente una reazione istintiva.

Vorreste polverizzarlo, vero? Schiantarlo a terra con una presa al collo alla Tekken. Dimenticatevelo: l'unico modo per riuscire a battere anche il peggiore degli avversari, passa attraverso il gioco di gambe, lo schivare i colpi, e la corretta temporizzazione degli attacchi. Esiste una chance di farcela abbandonandosi al cazzotto libero, ma per lo più sarà necessario frustrare l'avversario agendo evasivamente. E questo è l'aspetto che, più degli altri, pone Knockout Kings una misura oltre Victory Boxing 2. È dannatamente difficile imparare, ma una volta che si è riusciti a capire come combattere, si comincia a prendere a botte l'avversario senza accusare danni. Ci sono due barre dell'energia: una per la forza, che diminuisce mano a mano che si incassano colpi, e un'altra che continua a salire e scendere come uno Yo-Yo, in



[SOPRA] Colpire qualcuno direttamente sotto la cintura può andar bene se lo fate solo un paio di volte. Un colpo di troppo ai 'gioielli di famiglia' e sarete squalificati.





[SOPRA] Ooof! Che sensazione quando fate indietreggiare l'avversario. Anche l'animazione è stupenda. [NEL RIQUADRO] Scegliete tra le modalità Slugfest (senza regole), Exhibition o Career.

DIRETTO

Il diretto è il modo più semplice per far barcollare l'avversario per il ring.



Rimanete leggermente scostati dalla vittima



Affondate e colpitelo una volta!



Barcollerà all'indietro



E vi sentirete in pace con voi stessi.

relazione a quanto il vostro personaggio è aggressivo. Tirate troppi colpi troppo in fretta e la barra scenderà rapidamente e i pugni che andranno a segno saranno deboli. Per invertire la tendenza, abbracciate l'avversario e la barra risalirà. Questa operazione è cruciale per riuscire a battere i boxer più forti e rende il gioco molto realistico.

IL SIGNORE DEL RING

Abbracciate troppe volte l'avversario e l'arbitro interverrà con un ammonizione. Graficamente, Knockout Kings è impressionante.

I boxer si picchiano, barcollano, cadono a terra in modo perfetto e la tecnica detta "skinning", sempre più diffusa, evita che ci siano poligoni attaccati male tra loro. Se guardate lo schermo annebbiando la vista, sembra di guardare un incontro vero.

Per contro, non vi sono molte tecniche d'attacco, ma se cercate combo da decine di colpi avete decisamente sbagliato strada. Knockout Kings è una simulazione, non Tekken 3. Questo, comunque, è tanto un pregio che un difetto.

Sì, è un grande spettacolo da vedere e da giocare, ma dopo qualche ora, avrete la sensazione di aver già provato tutto. È vero che ci sono trucchetti, sotterfugi e vari modi di battere l'avversario, oltre all'editor di personaggi.

Ma se non siete un appassionato di questo sport, vi annoierete presto.

Un altro problema risiede nella mancanza di verosimiglianza nell'impatto dei pugni: non si ha una netta sensazione di contatto, sembrano leggeri e danno al gioco una sfumatura un po' blanda.

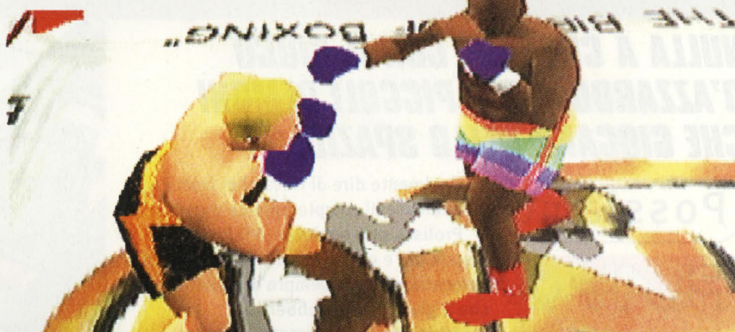
La folla, come in ogni altro gioco sportivo, sembra un tappeto di vomito vecchio di una settimana spalmato sulle gradinate. La EA ha fatto il massimo che era possibile nel campo dei giochi sportivi, e, a parte gli inconvenienti, ha realizzato il simulatore boxistico definitivo su PlayStation.

Non vi metterà K.O., ma rimane il campione indiscusso del genere. 

> "È un grande spettacolo da vedere e giocare"







[SOPRA] Mentre lavorano i cazzotti potete sempre schivare anticipando la mossa dell'avversario. [NEL RIQUADRO] Che cosa sarebbe la box senza le pupe che si aggirano sul ring mostrando il numero del round?



[SOPRA] I pugili poligonali appaiono favolosi. Si muovono in modo fluido senza scatti.



[SOPRA] Mamma, che batosta. Se avete subito un duro colpo, immediatamente appariranno le ferite.

DOV'È HARRY

CI SONO ALCUNI ASSENTI ILLUSTRI DA KNOCKOUT KINGS. È UN PRODOTTO AMERICANO, È



VERO, MA MANCANO ANCHE BIG FRANK, HENRY COOPER, 'PRINCE' NASEEM HAMED, 'IRON' MIKE TYSON E ADDIRITTURA GEORGE FORMAN. CHE PECCATO!



[SOPRA] Con la possibilità di scegliere tra nove inquadrature diverse, l'azione è sempre al massimo. La visuale di default è la migliore.



[SOPRA] Che calzoncini fluorescenti!



[SOPRA] Uno dei proplemi di *Knockout Kings* è che spesso i pugni non arrivano dove erano diretti, dando una sensazione di qualcosa di sospeso. Un vero peccato!

MA QUANTO...

	ORE	GIORNI	SETTIMANE	MESI
COSTANTE				
FREQUENTE				
OCCASIONALE				
MAI				

UN GIOCATORE — PIÙ GIOCATORI

PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●●○
SONORO	●●●●●●●○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●○○
PUGNI	●●●●●●●●○○

88%

Il miglior simulatore boxistico per PlayStation

Alternative:
Victory Boxing 2 90%
Victory Boxing 90%

DEVIL DICE



[SOPRA] Benché non abbia alcun impatto sulle prestazioni, è possibile zoomare l'immagine per vedere i loro bei faccini più chiaramente.

NULLA A CHE FARE CON IL GIOCO D'AZZARDO, SOLO PICCOLI DEMONI CHE GIOCANO NELLO SPAZIO.

PLAY information

Casa produttrice: Sony
Genere: Puzzle-game
Data di uscita: Dicembre '98
Note: Testi nel programma in italiano



UN GIOCATORE PIÙ GIOCATORI





MULTI-TAP MEMORY CARD



[SOPRA] Avventuratevi in solitudine nel puzzle mode.

Possiamo finalmente dire di trovarci di fronte a qualcosa di completamente nuovo! Prolisse press-release, PR fin troppo disponibili e pubblicità dove le trovate si sprecano, cercano sempre di convincerci che il gioco che vorrebbero noi recensissimo positivamente e voi compraste senza esitazione è unico ed eccezionale.

Ci dicono che ci stiamo per imbattere nel più rivoluzionario gioco di guida o nello sparatutto definitivo, ma sono tutte menzogne. Il fenomeno appare evidente quelle rare volte che capita di sedersi davanti a un gioco come *Devil Dice*, che semplicemente ridefinisce l'originalità.

Nel gioco controllate un piccolo diavoletto che, da una piattaforma quadrata che fluttua nello spazio, a turno muove dei grandi dadi multicolore, allo scopo di creare delle combinazioni. Difficilmente vi verrà in mente un gioco simile: l'unico prodotto che assomiglia vagamente a *Devil Dice* è il fantastico Kurushi (noto anche come Intelligent Qube), ma solo perché entrambi sono frutto degli sforzi dello stesso sviluppatore.

MANUAL DICE
Normal : different-colored faces. slides one box when you push it.
Wood : lightweight. it rolls normally when you push it. (Puzzle mode only)
Ice : frozen block. when you push it. it slides until it hits a block or the edge of the floor.
Stone : heavy. you can't push it at all when you're on the floor.
Iron : very heavy. you can't move it at all. (Puzzle mode only)
EXIT

[SOPRA] In relazione al materiale di cui è costituito, ciascun dado presenta problematiche differenti: quelli di ghiaccio scivolano dappertutto.



[SOPRA] Perfino il primo menu del gioco richiede un ex-agente segreto del KGB per essere decifrato!

DIAVOLI DELL'INFERNO!

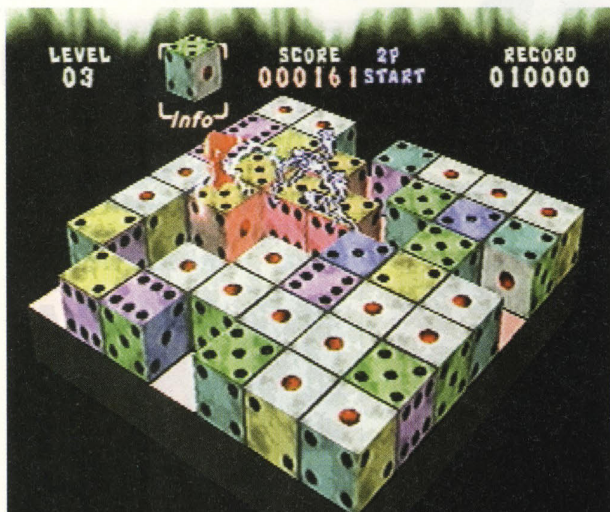
Devil Dice è molto più colorato di Kurushi, in virtù della varietà dei diavoletti, di dadi di ogni tipo, e della grafica che cambia di livello in livello. Inoltre, l'immagine è ultra-definita grazie all'uso della risoluzione più alta che la PlayStation mette a disposizione.

Per contro, è almeno dieci volte più difficile a causa del tipo di calcoli matematici che è necessario fare per avanzare nel gioco.

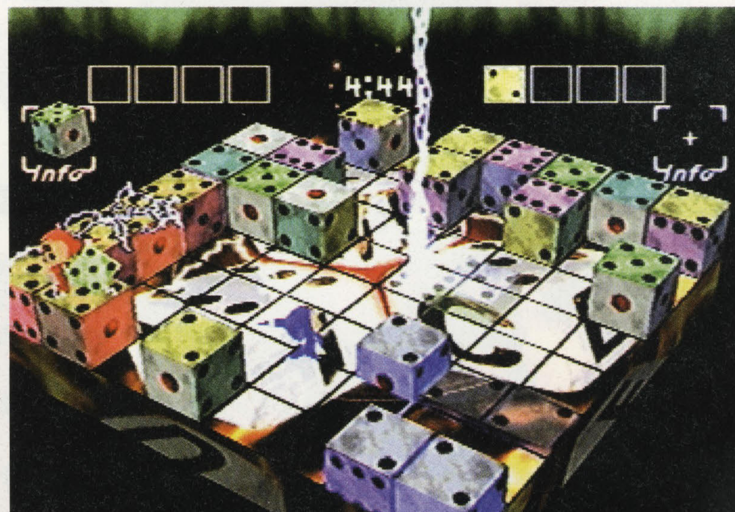
"Giurereste che è impossibile e stupido!"

Il gioco consiste nel far rotolare i dadi per formare dei gruppi con numeri simili: quattro dadi che si toccano e che presentano quattro punti sulla faccia in alto scompariranno, così come due con due pallini, tre con tre ecc.

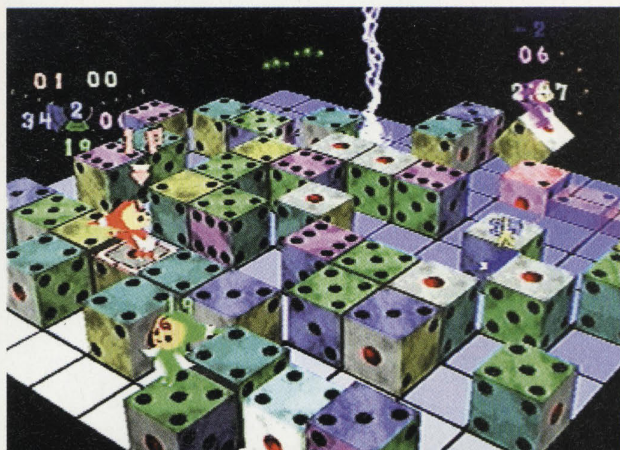
Mentre ve ne andate in giro, il dado su cui siete rotola, rendendo particolarmente difficile riuscire a far sì che la faccia giusta si trovi verso l'alto



[SOPRA] Una bella serie di cinque è la benvenuta nella modalità a un giocatore, in quanto è necessario evitare che lo schermo si riempia di dadi.



[SOPRA] Non bisogna aver paura dei fulmini mentre si gioca a Devil Dice: cadono quando un nuovo dado sta crescendo dopo che ne avete eliminato un altro.


[SOPRA] Il modo a cinque a giocatori è caotico e rapidissimo, in quanto tutti quanti competono per lo stesso spazio e spesso controllano lo stesso dado contemporaneamente.

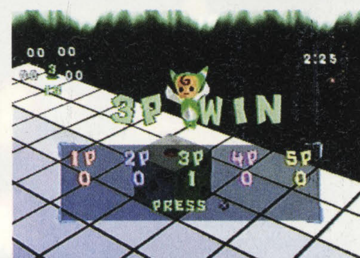

[SOPRA] Nella battle mode, per due giocatori, la competizione è al massimo e si può rimanere incollati al video per ore e ore.

DEVIL-TUBBIES



DITECI CHE NON SIAMO DIVENTATI MATTI: I PICCOLI DIAVOLETTI DI *DEVIL DICE* NON SONO ALTRO CHE TELETUBBIES ACCORCIATI! SE CI FOSSERO DEI TELETUBBIES SUPER-DEFORMED, SAREBBERO ESATTAMENTE COSÌ! NON SAPPIAMO SE LA TREMENDA MODA DEI TELETUBBIES HA RAGGIUNTO IL GIAPPONE (NE HANNO GIÀ ABBASTANZA DI FOLLIE, LAGGIÙ), MA SE LA RISPOSTA È SÌ C'È DA PIANGERE.




[SOPRA] Curiosamente, i diavoletti smettono di essere così carini quando l'avversario vi ha appena sconfitto miseramente.


[SOPRA] Non c'è nulla di così stupefacente nel prendere un "perfect" nella partita appena disputata. Imparate gente!

quando raggiungete la posizione prescelta. Il trucco sta nel tenere presente che la somma del valore di due facce opposte è sempre uguale a sette: in questo modo, se vi trovate sulla faccia con il cinque, sapete che dalla parte opposta c'è un due.

Suona un po' complicato, e per una decina di partite giurereste che è impossibile e stupido, ma un semplice ed efficace tutorial vi chiarirà le idee evitandovi di leggere cento pagine di manuale.


[SOPRA] Leggete il manuale interattivo per suggerimenti e dritte, e stupite gli amici con la vostra cultura sui dadi!

SEMI DEMONIACI

Una volta che avrete capito cosa diavolo fare, vi si spalancheranno nuovi orizzonti di divertimento.

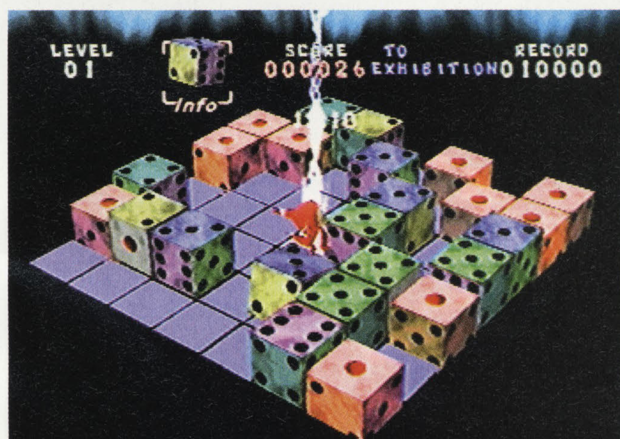
Cento livelli in cui è necessario vincere con un preciso numero di mosse (puzzle mode), battaglie contro un altro diavoletto (guidato dal computer o da un altro giocatore) per riuscire a completare il maggior numero di serie, oppure la modalità Wars in cui fino a cinque giocatori si affrontano cercando di rimanere in vita: c'è n'è per tutti i gusti.

Devil Dice ha probabilmente raggiunto il grado di complessità oltre il quale un puzzle-game diventerebbe insostenibile, ma non riuscirete a staccarvi per il gusto di non dargliela vinta!

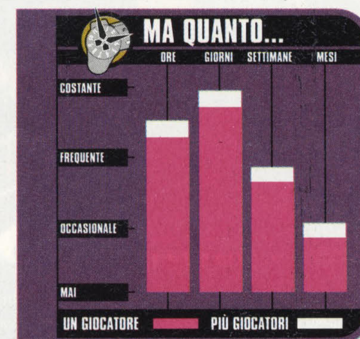
L'unico problema consiste nel riuscire a convincere gli amici a giocarci, in quanto le prime partite sono davvero frustranti. Anche nelle mani di un esperto, *Devil Dice* può rivelarsi davvero tosto, e questa estrema difficoltà può scoraggiare chi non sia rimasto totalmente entusiasta del gioco. La grafica è gradevole e mai ripetitiva e invoglia il giocatore a proseguire per vedere i livelli successivi.

L'incentivo a tenere duro deriva inoltre dal mero orgoglio e dal desiderio di conquistare i bonus, ciascuno dei quali arricchisce il pavimento dell'arena con un'immagine.

Sì, è difficile, ma se avete voglia di una sfida degna di questo nome e vi è piaciuto Kurushi, *Devil Dice* vi farà impazzire. 



[SOPRA] Ci sono molti trucchi per finire i livelli... come giocate, giocate, giocate, giocate, giocate e...





GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●○○○○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●○○
DIAVOLETTI	●●●●●●●●○○

84%

Difficoltà demoniaca, ma molto divertente

Alternative:
Kurushi 88%
Kula World 83%

R-TYPE DELTA



[SOPRA] Sembra che ogni schermata sia una festa. Il possente colosso potrebbe sembrare il guardiano dell'ultimo livello, ma in realtà è solamente una prova di medio livello. Quando esplode c'è una tormenta di detriti fiammeggianti. Fortissimo!

GIGANTESCHE CREATURE GENETICAMENTE MUTATE VI SBARRANO LA STRADA IN UN ALTRO SPARATUTTO A SCORRIMENTO LATERALE, MA STAVOLTA IN 3D. O QUALCOSA DI SIMILE.

Ma come fanno?

La Irem, ovvero la compagnia giapponese che ha praticamente stabilito le regole del gioco degli sparatutto a scorrimento laterale, con questo suo ultimo titolo ha calato l'asso di briscola.

Il *R-Type* originale è apparso oltre un decennio fa (1987) e ci ha letteralmente fatto impazzire con le sue fantastiche armi e i terrificanti fondali, più simili alle budella di qualche bestia aliena che alle profondità dello spazio.

Si trattava di un gioco quantomeno fantastico, se si riusciva a non tremare alla vista degli alieni grotteschi e con troppi arti che infestavano ogni livello.

PLAY CLASSIC

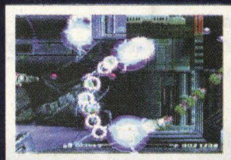
PLAY information

Casa produttrice: Irem
Data di uscita: Già disponibile
Genere: Sparatutto

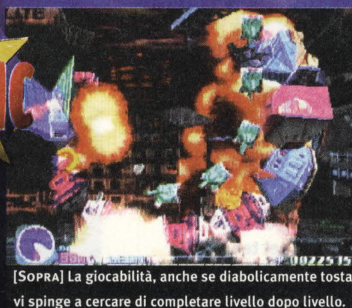

UN GIOCATORE


MEMORY CARD


DUAL ANALOGUE



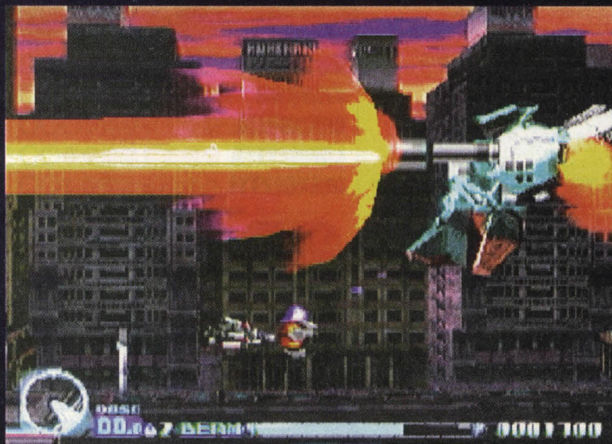

[SOPRA] Blocchi giganteschi di qualcosa di pesante vi si precipita davanti nei livelli subacquei.


[SOPRA] La giocabilità, anche se diabolicamente tosta, vi spinge a cercare di completare livello dopo livello.

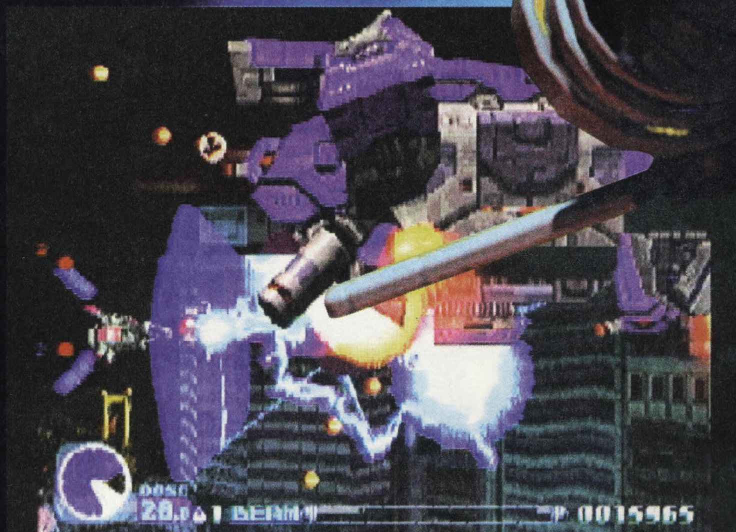
È MECCANICO! È BIOLOGICO!

Da allora, abbiamo visto un vero fiotto di seguiti, anche validi, e una raccolta specifica per la PlayStation intitolata (non senza ironia) *R-Types*. L'ultima nata di questa specie è *R-Type Delta*, che porta questo blasonato nome nel regno del pseudo 3D. L'incredibile *Einhander* della Square fu il primo gioco che riuscì con successo a implementare il movimento della telecamera, ma è fondamentalmente un titolo 2D, come anche *Delta*. Comunque, vedrete immensi mostri poligonali entrare e uscire dallo schermo mentre sfrecciate per compiere la vostra opera di distruzione, oppure

> "Il modo in cui i nemici saltano in aria sotto i vostri colpi sono tutti dettagli da brivido..."



[SOPRA] Questi bipedi fluttuanti vi compaiono di fronte all'inizio del gioco con i loro bei jetpack. I fan dell'originale li riconosceranno immediatamente questi esseri super attrezzati.



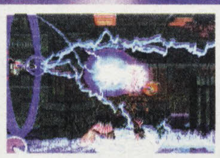
[SOPRA] Un'altra mostruosità fluttuante piena di cannoni che sparano colpi mortali. Così come con molti altri boss potete scegliere se fare punti uccidendolo velocemente oppure prendere l'arma di vostro gradimento.

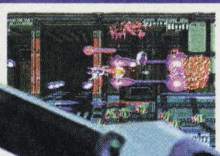
STORIA...

COME INIZIÒ TUTTO QUESTO? SAPETE QUALE DIFFERENZA PASSA FRA SUPER *R-TYPE* E *R-TYPE LEO*? ECCOVI UNA BREVE STORIA DI TUTTI I TITOLI '*R-TYPE*'.



- 1987 – R-Type (Arcade)
- 1988 – R-Type I, R-Type II (PC)
- 1989 – R-Type II (Arcade)
- 1991 – R-Type (Gameboy); Super R-Type (Super NES)
- 1992 – R-Type Leo (Arcade); R-Type II (Gameboy)
- 1993 – R-Type III (Super NES)
- 1998 – R-Types (PlayStation)





potrete notare il movimento dei fondali che si inclinano dolcemente a ogni vostra manovra di evasione mentre vere orde di nemici vi scagliano addosso bordate di plasma e bombe a grappolo. In effetti non si esce mai dal 2D, ma le innovazioni grafiche rendono *Delta* una vera festa per gli occhi, soprattutto se non avete giocato prima a uno dei vari *R-Type*. Possiamo dire che è la versione più bella da vedere in assoluto, mentre gli appassionati saranno lieti di ritrovare la stessa collaudata meccanica di gioco, anche perché molte ondate aliene sono stata riprese in modo da non perdere quella sensazione di gioco tutta '*R-Type*'. Dunque, abbiamo un gigantesco passo avanti nella grafica ma anche una giocabilità mozzafiato. In effetti i mondi poligonali non sono nitidi come gli sprite dei titoli precedenti, ma sono comunque sfarzosi e rutilanti. Il movimento degli arti, le esplosioni e soprattutto il modo in cui i nemici saltano in aria sotto i vostri irresistibili colpi sono tutti dettagli da brivido.

Per aumentare la rigiocabilità, la Irem ha previsto tre diverse navi fra cui scegliere: la classica R9, la R13 e l'enigmatica R-x. Ciascuna delle tre offre vantaggi e svantaggi, ma tutte dispongono di un laser ricaricabile. È stato anche introdotto un nuovo sistema che permette di assorbire l'energia nemica per riempire uno speciale indicatore di forza: una volta arrivato al massimo, potrete scatenare l'Arma Delta specifica della vostra nave. Questa diavoleria torce e flette l'intero schermo in stile buco nero, annullando qualunque cosa si trovi nella sua scia. Potenza bruta!



[SOPRA] Questo è uno dei mostri di fine livello. Cannoni e luridi lancia missili esplodono da ogni parte. Rimanere vivi è un esercizio di destrezza. [NEL RIQUADRO] evitate il gigantesco fuoco nemico e sparategli con una delle vostre armi migliori.

PLASMA

Il gioco offre sette colossali livelli, che contengono alcuni dei più mostruosi "boss" mai visti. Certuni potrebbero essere ammirati per intero solo con un video molto più grande... e sono soltanto un "aperitivo" di metà livello. Lo stile di gioco è rimasto immutato: bisogna imparare gli schemi e lanciarsi addosso ai "boss" per cercare di scoprire le loro debolezze, per poi riprovare sapendo qualcosa in più di prima. Questo speciale impulso a giocare non vi abbandona neppure dopo aver perso una partita e il numero di crediti per continuare a giocare è limitato, dunque la longevità è garantita. Il gioco marcia alla bellezza di 60 frame al secondo, con pochi inceppamenti nel tentativo di mantenere la terza dimensione: in certe occasioni (qualcuno dirà che è inevitabile) la PlayStation si lamenta un po' per il peso di tutta quella grafica e rallenta un attimino.



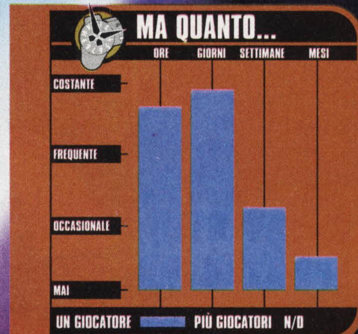
[SOPRA] La grafica è meravigliosa e splendidamente creativa. *R-Type Delta* è una vera delizia da giocare.

R-Type Delta è semplicemente sconvolgente, e sconvolgentemente semplice da giocare. Perché non rispolverare una formula vincente e una struttura di gioco ben collaudata? Detto fatto: vi scoprirete a schizzare per ore e ore seminando morte in mezzo a orrori genetici e melma aliena, dimenticando ogni richiamo del mondo reale. Un acquisto raccomandato.





[SOPRA] Gli sfondi poligonali sono animati in modo superbo. Sembra una vista del paradiso che scorre sullo schermo.





GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
MUTAZIONI

90%

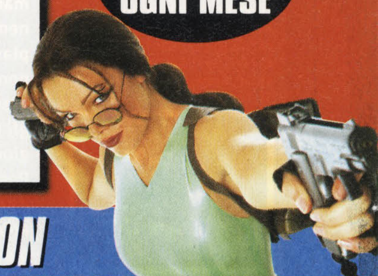
La perfezione degli sparatutto

Alternative:
Einhander 91%
R-Types

PLAY numero 1 1999

PLAYLIST

AGGIORNATA OGNI MESE



LA GUIDA PIÙ COMPLETA A TUTTI I GIOCHI PER PLAYSTATION







L.A.P.D.

ALL'INTERNO OLTRE 300 GIOCHI RECENSITI E VALUTATI!



* Provato non in versione PAL

GIOCO	(Giocatori)	(Memory Card)	(Multi-Tap)	(Link Cable)	(Split-Screen)	(Mouse)	(Volante)	(Light Gun)	(Dual Analogue)	PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
4-4-2	1-2	●									57%	Gioco del calcio datato e deludente
2Xtreme	1-2	●									52%	Noioso gioco sportivo multi evento – scartato velocemente.
3D Lemmings	1	●				●					69%	Famoso puzzle game, ora in 3D! Discreto.
Abe's Oddysee	1	●									90%	Il platform game più coinvolgente per la PSX!
Abe's Exoddus	1	●								1/98	92%	Superlativo; un must per i giocatori dei platform!
Ace Combat*	1-2	●									81%	Simulatore di volo un po' ripetitivo.
Ace Combat 2*	1	●							●		84%	Migliore graficamente e maggiormente giocabile.
A-Train*	1	●				●					62%	Complessa gestione di risorse con i treni.
Actua Golf	1-4	●	●								88%	Il miglior gioco di golf sulla PSX per ora (in attesa di Golf2).
Actua Golf 2	1-4	●									80%	Graficamente non esaltante, ma abbastanza divertente.
Actua Golf 3	1-4	●							●	1/98	76%	Il miglior gioco di golf del momento.
Actua Ice Hockey	1-4	●	●						●		70%	Degno di un po' d'interesse, per gli amanti di questo sport.
Actua Soccer	1-2	●									79%	Buona simulazione del calcio, ora un po' superato.
Actua Soccer: Club Edition	1-2	●									62%	Deludente versione del gioco precedente.
Actua Soccer 2	1-4	●	●						●		90%	Il miglior gioco di calcio per la PlayStation!
Actua Soccer 3	1-4	●	●						●	1/99	92%	Il top dei giochi di calcio in stile arcade.
Actua Tennis	1-4	●	●						●	1/98	76%	Non proprio un ace, ma colpisce nel segno
Adidas Power Soccer	1-4	●	●								74%	Un grande gioco del passato, ora non più competitivo.
Adidas Power Soccer '97	1-4	●	●								52%	Stesso gioco, ma con le squadre inglesi. Scarso.
Adidas Power Soccer '98	1-4	●	●						●		75%	Fantastico graficamente, ma non abbastanza fluido.
Adventures of Alundra, The	1	●									86%	Affascinante ed incantevole RPG.
Agile Warrior:F111X	1	●									79%	Semplice e spensierato sparatutto della Virgin.
Air Race	1-2	●									68%	Monotono gioco di corsa che offre poco divertimento.
Alien Trilogy	1	●									91%	Incredibile, sparatutto spaziale. Divertimento assicurato.
Allied General	1-2	●									51%	Noioso gioco strategico ad esagoni. Adatto ai generali.
All-Star Soccer	1-8	●	●								80%	Commento molto divertente, discreto calcio !
Alone in the Dark 2	1	●									77%	Intrigante avventura francese in 3-D convertita da PC.
Andretti Racing '97	1-2	●		●	●		●				74%	Discreta gara di corse americane con split screen.
Aquanaut's Holiday	1-2	●									58%	Incomprensibile e stupido gioco sottomarino.
Area 51	1-2					●		●			68%	Rozza conversione da coin-op.
Armoured Core	1-2	●									69%	Divertente ma troppo ripetitivo picchiaduro con robot.
Assault	1-2	●							●		80%	Un gioco basato su un B-movie.
Assault Rigs	1-2	●		●							81%	Gioco di distruzione carri armati. Buono il gioco in due.
Atari Collection, The	1	●									81%	Molti classici. I migliori: Missile Command, Asteroids.
Auto Destruct	1	●									84%	Ultraviolento Armageddon su ruote!
Ayrton Senna's Kart Duel	1-2	●		●			●				71%	Inadeguata gara automobilistica, con poca azione.
Azure Dreams*	1	●									70%	Curioso. Insolito. Strano. Bizzarro. E piuttosto buono!
B-Movie	1	●							●	1/99	86%	Un grande divertimento con invasori spaziali in 3D.
Baby Universe	1	●									22%	Allucinante creatore di modelli, da scartare.
Ballblazer Champions*	1-2	●			●						69%	Stupido sport futuristico.
Batman & Robin	1	●							●		78%	Trasposizione del film con una sfida avvincente.
Batman Forever	1-2	●									41%	Pessimo utilizzo della licenza del film– evitare!
Battle Stations	1-2	●									51%	Piatto e poco convincente gioco di strategia navale...
Beast Wars Transformers*	1	●									65%	Difficile trasformare il divertimento.
Bedlam	1	●				●					78%	Nebuloso e complicato clone di Syndicate.
Big Hurt Baseball*	1-2	●									81%	Conversione abbastanza convincente del gioco del baseball.
Biofreaks	1-2	●								1/98	78%	Caotico picchiaduro con mutanti e mutati!
Black Dawn	1	●									76%	Discreto sparatutto con elicottero.
BLAM! Machinehead	1	●									79%	Capolavoro grafico ma con scarsa profondità.
Blast Chamber	1-4	●	●								82%	Intelligente puzzle game con stanze rotanti.
Blast Radius	1-4	●		●					●		72%	Troppo simile a Colony Wars, meglio Vengeance!
Blasto	1	●							●		60%	Giocabile platform con grafica accettabile.
Blaze & Blade	1-4	●	●						●		73%	Interessante RPG per 4 giocatori. Appare un po' arduo!
Blood Omen: LOK	1	●									81%	Essere un vampiro – sanguinosamente divertente.
Bloody Roar	1-2	●									85%	Un picchiaduro di discreta fattura.
Bomberman World*	1-5	●	●								85%	Un gioco divertente che vi farà esplodere!
Brahma Force	1	●									85%	Azione dannatamente buona con guerrieri meccanici.
Breath Of Fire III	1	●									80%	Smisurato ed avvincente ma un po' superato.
Broken Helix*	1	●									75%	Avvincente avventura 3-D, brutta grafica.
Broken Sword	1	●				●					84%	Bella avventura punta e clicca.
Broken Sword 2	1	●				●					90%	Avventura punta e clicca stupendamente intuitiva.
Bubble Bobble	1-2	●									85%	Divertimento arcade assicurato dei primi anni ottanta.
Bubsy 3D	1-4										82%	Accettabile gioco stile cartoon in 3-D.
Burning Road	1-2	●		●			●				76%	Azione pazzamente esagerata con grossi camion.

PLAY ICONE

Questi simboli indicano il numero di giocatori e se è possibile utilizzare con il gioco un dispositivo particolare.


Mouse compatibile es. *Theme Park*


Un giocatore es. *Resident Evil 2*


Più giocatori es. *World Cup '98*


Volante Analogico es. *Gran Turismo*


Multi-Tap compatibile es. *Micro Machines V3*


Usa la Memory Card [per i salvataggi]


Split-Screen Mode es. *Bust-A-Move 2*


Link Cable Compatibile es. *Formula 1/Wipeout*


Light Gun Compatibile es. *Time Crisis*


Dual Analogue Compatibile es. *Tekken 3*

PLAYBACK

LE NOSTRE TOP 10

Queste sono le nostre top ten per ogni categoria non conformi alla valutazione originale. È semplicemente la nostra opinione su quali siano i migliori giochi del momento per PlayStation.

ARCADE SHOOT-'EM UP



1. CW:Vengeance 92%
2. Vigilante 8 94%
3. Time Crisis 90%
4. Future Cop: 94%
5. Point Blank 90%
6. Colony Wars 92%
7. MDK 90%
8. Die Hard 93%
9. Twisted Metal 2 88%
10. DN: Time To Kill 87%

SPORT SIMULAZIONI



1. FIFA '99 91%
2. ISS Pro '98 92%
3. WLS '98 90%
4. World Cup '98 86%
5. Smash Tennis 86%
6. Prem Manager '98 89%
7. Everybody's Golf 85%
8. Total NBA '98 93%
9. Actua Soccer 3 92%
10. Actua Golf 88%

STRATEGIA & AVVENTURA



1. Metal Gear Solid 94%
2. Resident Evil 2 96%
3. Final Fantasy VII 93%
4. Parasite Eve 87%
5. Tomb Raider II 95%
6. FF Tactics 90%
7. Alundra 86%
8. C&C: Red Alert 90%
9. Broken Sword II 90%
10. Resident Evil 95%



PLAYBACK
LE NOSTRE TOP 10

PUZZLE & VARI



1. Bust-A-Groove	89%
2. Puzzle Fighter	90%
3. Bust-A-Move 3DX	88%
4. Kurushi	88%
5. Worms	92%
6. Puyo Puyo Sun	87%
7. ParRappa	82%
8. Poy Poy	84%
9. Micro Machines V3	88%
10. Circuit Breakers	81%

PLAY

GIOCHI DI GUIDA



1. Gran Turismo	97%
2. Colin McRae Rally	93%
3. Need For Speed 3	87%
4. TOCA Touring Car	94%
5. Rage Racer	94%
6. Rally Cross	89%
7. Formula One '97	90%
8. Wipeout 2097	93%
9. Moto Racer	86%
10. Total Drivin'	84%

PLAY

PLATFORM GAME



1. Spyro	88%
2. Gex 3-D	92%
3. Abe's Oddysee	90%
4. Crash 2	86%
5. Klonoa	83%
6. Jumping Flash 2	86%
7. Heart of Darkness	81%
8. The Lost World	79%
9. Dracula X	84%
10. SkullMonkeys	83%

GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Bushido Blade*	1-2	●		●			●				94%	Elegante e brutale combattimento con le spade.
Bushido Blade 2*	1-2	●		●							80%	Sequel veramente deludente.
Bust-a-Groove	1-2	●								1/98	89%	Platform con la possibilità di giocare in coppia!
Bust-a-Move 2	1-2	●			●						88%	Semplice puzzle game, eppure totalmente coinvolgente.
Bust-a-Move 3DX*	1-2	●									88%	Una volta iniziato non è possibile smettere!
Bust A Move*	1-2	●									88%	Magnifca azione che trascina con il suo ritmo!
Buster Bros Collection*	1-2	●									86%	Pang ottiene un trattamento a 32-bit.
Capcom Generations 2*	1-2	●							●		85%	In questo pacchetto c'è 'Ghost 'N' Goblins. Favoloso!
Cardinal Syn	1-2	●							●		85%	Grande azione sanguinolenta guastata dal sistema di controllo.
Carnage Heart	1	●									57%	Stupida avventura strategica di robot sulla luna.
Casper	1	●									65%	Gioco basato sul film, insignificante e privo di fantasia.
Cheesy	1	●									50%	Certamente è...
Chessmaster 3D	1-2	●									68%	Scacchi. Sulla PlayStation. Hmm...
Chill	1-2	●							●		56%	Poco ispirato e stupido gioco di snowboard.
Choro Q*	1	●									70%	Originale ma rozza corsa in stile cartoon.
Choro Q 2*	1-2	●			●		●				85%	Molte più macchine, più divertimento in miniatura.
Chronicles of the Sword	1	●				●					43%	Noiosa avventura– Evitare!
Circuit Breakers	1-4	●	●						●		81%	Gran divertimento, ma area estremamente limitata.
City of Lost Children	1	●									78%	Lenta avventura Francese in 3-D.
Clock Tower	1	●				●					83%	Elegante, ed estremamente agghiacciante delitto misterioso!
Colin McRae Rally	1-2	●			●		●		●		93%	Il rally raggiunge il massimo!
Colony Wars	1	●							●		92%	Affascinante e giocabilissimo sparatutto spaziale.
Colony Wars: Vengeance	1	●							●		93%	Notevolmente migliore del primo. Epico!
Command & Conquer	1										79%	Conversione per PSX lenta e gravemente difettoso.
C&C: Red Alert*	1-2	●		●		●					90%	Il migliore tra i wargame in tempo reale.
C&C: Retaliation	1-2	●		●		●				1/98	91%	L'ultima parola in fatto di simulazioni di guerra in real-time.
Contra: Legacy of War	1-2	●									62%	Deludente sparatutto arcade della Konami.
Contra Adventure, The*	1	●							●		49%	Un seguito veramente brutto di un classico 16 bit.
Coolboarders	1	●									82%	Veloci acrobazie su snowboard.
Coolboarders 2*	1-2	●		●	●				●		81%	Il gioco di snowboard definitivo.
Coolboarders 3	1-2	●		●	●				●		84%	Il miglior gioco di snowboard per PlayStation.
Courier Crisis	1	●									54%	Ridateci il vecchio Paperboy!
Crash Bandicoot	1	●									84%	Platform decisamente splendido.
Crash Bandicoot 2	1	●							●		86%	Crash ritorna con stile!
Crime Killer	1	●							●		78%	Un po' ripetitivo, ma pieno di spessore e di azione.
Crisis Beat*	1-2	●							●		45%	Un Fighting Force piuttosto rachitico.
Critical Depth	1-2	●			●				●		72%	Sparatutto sottomarino al di sopra della media.
Criticom	1-2	●									87%	Discreto primitivo picchiaduro. Ora dimenticato.
Croc: Legend of the Gobbos	1	●							●		78%	Furto intellettuale ma comunque divertente!
Crow: City of Angels	1	●									21%	Un vero schifo!
Crusader: No Remorse	1	●									80%	Decente sparatutto convertito dal PC.

TESTA A TESTA
SPYRO THE DRAGON VS CRASH 3
I DUE PIÙ GRANDI GIOCHI ARCADE MAI USCITI!

Prima di *Spyro*, i platform game erano a un punto morto. Solo *Gex 3-D* cercava di tener testa a *Mario 64* per Nintendo... prima che sulla scena scoppiasse la dragomania. Il gioco consisteva in una vasta e libera esplorazione che caratterizzava gran parte delle esigenze dei platform che includeva sconfinati paesaggi, abilità speciali, bonus da raccogliere e ovviamente, un protagonista disgustosamente carino. Tuttavia il confronto non reggeva a lungo, tutto sommato si trattava solo di "rimbalzare" tutto attorno e alcuni dei rompicapi erano abbastanza complicati da far capire che non eravamo di fronte a un gioco per soli bambini. *Spyro The Dragon* è un ottimo gioco, ma manca purtroppo della difficoltà e della profondità del folle Bandicoot. Un vero peccato!





Spyro		Crash 3
Un drago	Chi è l'eroe?	Un topone
Una libellula	Avversario	Sua sorella
Nessuno	Veicoli	4
35	Numero di livelli?	35
2	Attacchi	5
Piuttosto intriganti	Segreti	I migliori!
Un carico di Fate!	Donnine	Coco?
Abbastanza	È lineare?	Sì, molto
Per niente!	Mostri difficili?	Terribili!
Discreta!	Difficoltà	Un po' ostico!
Molto bello, ottimo per bambini!		*Intrigante. Un acquisto consigliato!*

PLAY

La recensione completa è a pagina 24, in poche parole *Crash* è uno dei giochi più movimentati di tutti i tempi e presenta una nutrita schiera di nuovi veicoli mai visti prima in un gioco di *Crash*. Come sequel, tuttavia, non presenta le difficoltà degne di un ultimo della serie – a causa del fatto che molti dei segreti sono molto più intuibili e facili da scoprire. In *Crash* ora ci sono molte nuove sequenze di morte e una serie di inedite abilità speciali – la migliore di queste è sicuramente il bazooka a mele. A quanto pare il futuro è molto roseo per il nostro topone che sembra aver sorpassato il povero draghetto in ogni campo!





aracade shoot'em up | beat-'em-up | prima persona | puzzle e vari | platform | gioco di guida | sportivo | strategia/adventure

* Provato non in versione PAL

GIOCO	(giocatori)	(memory card)	(multitap)	(link)	(analogico)	(mouse)	(volante)	(pistola)	(dual shock)	PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Crypt Killer	1-2							●			38%	Asrtuso, stupido, pessimo sparatutto.
Cyberia	1	●									67%	Sparatutto su binari. Ugh!
Cybersled	1-2	●			●						55%	Colori vivaci ma estremamente stupido.
CyberSpeed	1	●									65%	Gioco di corse in stile Hi-Octane. Indecente.
D	1	●									69%	Mediocre avventura 3-D. Lenta.
Dark Forces	1										75%	Spaventosa conversione di Guerre Stellari.
Darklight Conflict	1										79%	Fantastica grafica ma tremendamente noioso.
Dark Omen	1	●				●					85%	Raffinata simulazione di azione/strategia.
Darkstalkers*	1-2										88%	Picchiaduro convertito da coin-op. Estremamente giocabile.
Dead Ball Zone	1-2	●							●		84%	Futuristica distruzione e mutilazione. Dannatamente giocabile!
Dead Or Alive*	1-2	●							●		91%	Il picchiaduro più avvincente di tutti i tempi!
Deathtrap Dungeon	1	●									88%	Irresistibile avventura sotterranea ad alta tensione.
Defcon 5	1	●									88%	Roboante avventura spaziale . Lenta.
Descent	1-2	●		●							85%	Era già buono, ora lo è di più!
Descent 2	1-2	●		●							63%	Praticamente lo stesso gioco. Non così divertente.
Destruction Derby	1-2	●		●							86%	Quasi un capolavoro per PSX. Buona l'opzione due giocatori.
Destruction Derby 2	1	●									82%	Migliore, ma manca il link-up – bah!
Devil's Deception	1-2	●									68%	Intrigante e impegnativo, ma un po' inconcludente.
Diablo	1-2	●									74%	Divertente ma ripetitivo gioco di ruolo stile Arcade.
Die Hard Trilogy	1	●				●	●	●			92%	Tre film in un solo gioco. Magnifico.
Discworld	1	●				●					74%	Avventura in stile cartoon poco divertente.
Discworld II	1	●				●					80%	Umoristica avventura fuori dai canoni...
Disruptor	1	●									87%	Impressionante clone 3-D di Doom.
Doom	1-2			●							93%	Grandissimo link-up, purtroppo ora un po' superato.
Dracula X*	1	●									84%	Platform con vampiri giapponese.
Dragon Ball Z GT: Final Bout*	1-2	●									39%	Orribile picchiaduro.
Duke Nukem	1	●		●					●		90%	Sparatutto fantasticamente giocabile.
Duke Nukem: Time To Kill	1	●			●						87%	Duke si dimostra veramente convincente.
Dynasty Warriors*	1-2	●									71%	Picchiaduro piuttosto bizzarro ma carino.
Earthworm Jim 2	1	●									69%	Divertimento a 16-bit, ma dura troppo poco.
Einhander*	1	●									90%	Un genere completamente diverso. Mozzafiato!
Epidemic*	1	●									71%	Lenta e noiosa avventura.
ESPN Extreme Games	1-2	●									73%	Sport faticosi, per niente divertenti!
Everybody's Golf	1-4	●									85%	Altamente godibile gioco del golf.
Excalibur 2555 AD	1	●									86%	Fantasioso e smodato RPG.
Exhumed	1	●									84%	Irresistibile sparatutto Egiziano in 3-D.
Explosive Racing	1	●		●			●				82%	Veloce e giocabile gara automobilistica, non troppo innovativa.
Extreme Pinball	1-2	●									54%	Misera simulazione del flipper. Leggi fisiche quasi inesistenti.
Extreme Snow Break	1	●									09%	Schifezza assoluta.
Fade To Black	1	●									90%	Avventura in stile sci-fi molto avvincente!
Fantastic Four	1-4	●	●								69%	Poco fantastic, ma abbastanza giocabile.
FIFA '96	1-4	●	●								81%	Ordinario giochino del calcio.
FIFA '97	1-4	●	●								70%	Grafica migliorata, giocabilità peggiorata
FIFA '99	1-8	●	●						●	1/99	91%	Il migliore gioco della serie FIFA.
FIFA: Road to World Cup 98	1-4	●	●						●		91%	Per ora. Il miglior gioco di calcio in circolazione!
Fifth Element (The)	1	●							●		50%	Deludente– noleggiate la videocassetta, è meglio!
Fighter's Impact*	1-2	●									76%	Datato e inconcludente picchiaduro 3-D. Comprate Tekken2.
Fighting Force	1-4	●							●		89%	Azione brutalmente distruttiva a due giocatori.
Final Doom	1-2			●		●					82%	Nuovi livelli ma sempre lo stesso.
Final Fantasy VII	1	●									93%	L'avventura per eccellenza!
Final Fantasy Tactics	1	●									90%	Epica ed affascinante sfida in questo RPG strategico.
Firemen, The*	1	●									78%	Grafica a 16-per questo gioco da pompieri.
Firestorm: Thunderhawk2	1	●									85%	Sparatutto con elicottero dalla Core.
Firo & Klawd	1-2										64%	Appariscente avventura di poliziotti stile cartoon. Scarsino.
Fluid	1	●							●		78%	Fugace ma interessante diversivo.
Formation Soccer*	1-2	●									58%	Costoso e superato gioco del calcio!
Formula 1	1-2	●		●			●				84%	Esaltante e gloriosa simulazione di F1!
Formula 1 '97	1-2	●			●		●		●		90%	Aggiornamento efficace ed imbottito di divertimento!
Formula 1 '98	1-2	●		●	●		●		●	1/98	68%	Veramente deludente. Comprate F1 '97!
Formula Karts: SE	1-2	●			●		●				75%	Troppo semplicistico per sortire un interesse di massa.
Forsaken	1-2	●			●				●		92%	Risultato meraviglioso. Assolutamente mozzafiato.
Frenzy	1	●							●		73%	Divertente ma effimero arcade.
Frogger	1-4	●	●								69%	Sinceramente deludente conversione del vecchio frogger.
Future Cop LAPD	1-2	●			●				●		94%	Il miglior sparatutto in isometria mai visto!
G-Darius	1-2	●							●		88%	Uno dei migliori sparattutto in circolazione.
G-Police	1	●							●		84%	Vibrante arcade 3-D con atmosfere palpitanti!
Galaxian 3*	1-4	●	●			●					69%	Sparatutto ripetitivo e confusionario.
Gex	1	●									76%	Infelice platform 3DO con una stupida lucertola.
Gex 3-D: Enter the Gecko	1	●							●		92%	Eccellente ed imperdibile il miglior platform in circolazione!
Ghost In The Shell	1	●									73%	Prodotto carino. Riservato agli estimatori dei Manga!
Goal Storm*	1-2	●									69%	Inesorabilmente lento ha mancato il bersaglio...
Granstream Saga, The*	1	●									76%	Avvincente, ma un po' troppo semplicistico.
Gran Turismo	1-2	●			●		●		●		97%	Il miglior gioco di corse automobilistiche mai creato!
Grand Theft Auto	1	●									88%	Rubare le macchine. Criminosamente avvincente!
Grid Run	1-2	●	●		●						53%	Gioco di labirinti banale con poche possibilità.

PLAYBACK

LE NOSTRE TOP 10

TITOLI PLATINUM



1. Tekken 2	95%
2. Tomb Raider	94%
3. Resident Evil	95%
4. Die Hard Trilogy	92%
5. TOCA	92%
6. Micro Machines V3	92%
7. Soul Blade	96%
8. V-Rally	87%
9. ISS Pro	84%
10. MK Trilogy	92%

PLAY

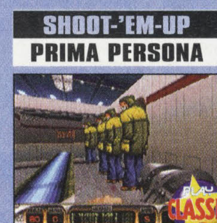
BEAT-'EM-UP



1. Tekken 3	97%
2. Rival Schools	96%
3. Dead Or Alive	91%
4. Soul Blade	96%
5. Bushido Blade	94%
6. SF EX Plus	91%
7. Tobal 2	92%
8. MK4	87%
9. SF Zero 2	94%
10. Tekken 2	95%

PLAY

SHOOT-'EM-UP PRIMA PERSONA



1. Duke Nukem	90%
2. Forsaken	92%
3. Doom/Final	82%
4. Tenka	86%
5. Mechwarrior 2	91%
6. Exhumed	84%
7. Alien Trilogy	91%
8. Disruptor	87%
9. Doom	93%
10. Tunnel B1	87%

LONGEVITÀ

LA PROVA DEL TEMPO

SIM CITY 2000



Convertito da un classico del PC, questo gioco di simulazione è arrivato su PlayStation con un po' di ritardo per la gioia di tutti quei giocatori che amano usare le meningi. Sembrava datato quando apparve la prima volta, ma il difficile compito di mandare avanti ogni singolo aspetto di una metropoli affollata era abbastanza intrigante da farci perdonare questo particolare. D'ora in avanti, comunque, ***Sim City 2000*** dovrebbe essere chiamato "Sim City 2000 AC".
Il tranquillo frame delle animazioni è adeguato ma quelle macchinine blu che sembrano scatole di fiammiferi... urgh! La difficoltà della sfida è sempre presente ma con Constructor che spopola nei negozi e la marea di altri "Sim Game" usciti su PC avremmo preferito trovarci di fronte a una versione migliorata di questo gioco.
Bisogna proprio avere una mente contorta, insondabile, perché non importa l'aspetto di ***Sim City 2000*** quel che conta è l'accattivante idea di poter gestire una città!

KURUSHI



Sentendoci un po' stupidi dopo essere stati ripetutamente battuti e umiliati da ***Devil Dice*** questo mese, abbiamo rovistato nella catasta di giochi alla ricerca del suo predecessore, ***Kurushi***. "era difficile come ***Devil Dice*** o siamo noi a esserci rintronati?" chiedevamo a noi stessi.
I vecchi ricordi di questo classico moderno rompicapo giapponese non erano sbagliati. È molto più facile iniziare, ed è anche estremamente divertente! Un'analisi accurata dovrebbe assicurare che ***Kurushi*** non è stato ad invecchiare in soffitta, anche senza avvalersi di rumorosi display ed effetti speciali vari. L'unica cosa con cui ci confrontiamo è una sfida con un blocco rotolante simile a quello del buon vecchio Klax, e il potere che ha il gioco di trascinarvi nel suo mondo fin dalle prime partite è più forte che mai. L'unica mancanza di ***Kurushi***, se confrontato con ***Devil Dice***, è la possibilità di giocare una partita in due giocatori. Una mancanza facilmente perdonabile.

GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Guilty Gear*	1-2	●									43%	Stravagante combattente, si annienta da sé.
Gunbarl*	1-2	●						●			83%	Avvincente sequel di Point Blank.
Gun Bullet*	1-2	●						●			85%	Un vero colpo per uno o due giocatori...
Gunship	1	●									68%	Non regge il peso degli anni...
Hard Boiled	1	●									29%	Una licenza sprecata in modo disastroso...
Hardcore 4x4	1-2	●		●			●				81%	Diabolica e ripetitiva azione off-road.
Heart Of Darkness	1	●									81%	Platform ad enigmi molto giocabile anche se di breve durata.
Hebereke's Popitto	1-2	●									43%	Perché giocarci quando esiste già Puzzle Fighter?
Herc's Adventures*	1-2	●									70%	Avventura con una grafica graziosa.
Hercules*	1	●									63%	Dolce ed innocente ma semplice e stupido.
Hermie Hopperhead*	1	●									53%	Inutile banalità platform in stile cartoon.
Hexen	1	●									35%	Uno dei peggiori giochi per PSX mai visti!
Hi-Octane	1-2	●			●						80%	Discreta corsa automobilistica della Bullfrog.
Horned Owl*	1-2	●						●			73%	Una scusa banale per un gioco di sparatorie.
Hyper Tennis	1-4	●	●								78%	Simulazione del tennis inutile. Ce ne sono di migliori.
Impact Racing	1-2	●		●							87%	Un tempo è stato ottimo, ora decisamente superato!
Incredible Hulk, The	1	●									45%	Non c'è niente di incredibile. Scarso.
Independence Day*	1-2	●		●	●						47%	Conversione senza senso basata sul famoso film!
International Moto X*	1-2	●		●							77%	Discreta gara motociclistica.
Int Superstar Soccer Deluxe	1-4	●	●								83%	Conversione del calcio a 16-bit con pochi fronzoli.
Int Superstar Soccer Pro	1-2	●									84%	Uno dei migliori giochi del calcio su PSX!
ISS Pro '98*	1-2	●									92%	Quasi bello quanto la versione per N64. Stupendo!
Int Track & Field	1-4	●	●								85%	Superlativo gioco multi-evento sportivo!
In The Hunt*	1-2	●									69%	Miserabile sub shoot-'em-up. Tosh!
Iron & Blood	1-2	●									75%	Passabile picchiaduro medievale.
Iron Man & Manowar	1-2										47%	Divertente quanto un'operazione ai genitali!
Iznogoud	1										34%	Un platform eccezionalmente brutto.
Jeremy McGrath Super Cross '98	1-2	●			●						70%	Abbondanza di opzioni, ma non all'altezza di Moto Racer.
Jersey Devil	1	●							●		83%	Diabolicamente giocabile, merita un'occhiata!
Jet Rider	1-2	●									85%	Velocissime jetbike grafica scarna.
Jet Rider 2*	1-2	●			●				●		78%	Divertente ma essenzialmente lo stesso gioco.
Johnny Bazookatone	1	●									85%	Doveva essere decisamente forte. Non lo è.
Jonah Lomu Rugby	1-2	●	●								86%	Simulazione del rugby accurata e giocabile.
Judge Dredd	1-2	●						●			62%	Fantastica licenza, gioco deludente.
Jumping Flash	1	●									87%	Fantasioso platform in prima persona.
Jumping Flash 2*	1	●									86%	Psichedelica sequel del precedente (solo migliore).
Kick Off '97	1-2	●									68%	Il gioco non rende giustizia al nome!
Kick Off World	1-4	●	●								77%	Un gioco discreto pieno di opzioni eccellenti.
Kileak The Blood	1	●									57%	Scarso clone di Doom che manca di incisività.
Kileak The Blood 2	1	●									65%	Stesso gioco con un '2' alla fine.
Killing Zone*	1-2										57%	Spregevole picchiaduro. Evitare.
King Bowling	1-4	●									37%	Simulazione del bowling in stile cartoon poco ispirato.
King's Field	1	●									61%	Vecchio RPG con pessima grafica.
King Of Fighters '95*	1-2	●									62%	Inutile picchiaduro in 2-D!
King Of Fighters '96*	1-2	●									59%	La vergogna dei giochi di combattimento.
Klonoa: Door to Phantomile*	1	●									83%	Veloce ed apprezzabile platform giapponese.
Konami Antiques Vol. 1	1-2	●									58%	Variopinto ma imbottito di nefandezze!
Krazy Ivan	1	●									61%	Discreto al tempo della sua prima uscita ma è ormai superato.
Kula World	1-2	●									83%	Innovativo puzzle divertimento con le palle!
Kurushi	1	●									88%	Puzzle game di elevatissima qualità.
Last Report, The	1	●									27%	Un punta e clicca bruttissimo e senza speranze!
Legend	1-2	●								1/98	79%	Un picchiaduro di quelli di una volta!
Libero Grande	1-2	●			●				●		67%	Interessante simulatore di calcio, ma confusionario!
Lifeforce Tenka	1	●									86%	Macabro clone di Doom. Sgargiante.
Little Big Adventure	1	●									83%	Avventura grafica notevole!
Loaded	1-2	●									85%	Coraggioso e pazzo, ma ripetitivo.
Lomax in Lemmingland	1										70%	Platform game scialbo come la sciacquatura di piatti.
Lone Soldier	1	●									43%	Sopravvalutata nefandezza stile Rambo!
Lost Vikings 2, The	1-2										72%	Giocabile platform strategico. Un po' vecchio.
Lost World, The	1	●									79%	Platform con grafica splendida, purtroppo, con poca profondità.
MDK	1	●									90%	Sparatutto in 3-D eccezionalmente elaborato.
Machine Hunter	1-2				●						72%	Discreto sparatutto ispirato a Paradroid.
Madden '97	1-4	●	●								81%	Solida e giocabile simulazione del football americano.
Madden '98	1-8	●	●								82%	Un buon gioco anche se con una grafica piuttosto rozza.
Madden NFL '99	1-8	●	●						●		89%	Il miglior gioco di NFL sulla PlayStation.
Marvel Super Heroes*	1-2	●									87%	Picchiaduro dall'elevata giocabilità.
Magic Carpet	1	●									57%	Tristemente datato per gli standard odierni.
Mass Destruction*	1	●									80%	Divertente e distruttivo gioco di carri armati...
Maximum Force	1-2							●			37%	Impallidisce al cospetto di Time Crisis! Inesistente.
Mechwarrior 2	1	●									91%	Sparatutto di altissima classe con grossi robot!
Medievil	1	●							●		86%	La morte non è mai stata così commovente..
Mega Man 8*	1	●									82%	Giocabile e colorato ma tremendamente poco profondo.
Men In Black	1	●									35%	Sgradevole e ingiocabile tie-in tratto dal film.
Metal Gear Solid*	1	●							●		94%	Veramente eccezionale, anche se perde molto in giapponese.
Metal Slug*	1-2	●									74%	Grande azione, ma niente di eccezionale.

* Provato non in versione PAL

arcade shoot'em up | beat-'em-up | prima persona | puzzle e vari | platform | gioco di guida | sportivo | strategia/adventure



GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Mickey's Wild Adventure	1	●									79%	Discreto platform in stile cartoon. Yawn!
ASSI Micro Machines V3	1-8	●	●								92%	Corsa di macchinine da urlo. Fantastico!
Midnight Run	1	●									60%	Monotono gioco di corse con scarsa attrattiva.
Monopoly	1-4	●	●			●					75%	Una divertente e fedele conversione dell'originale.
Monster Rancher*	1-2	●									68%	Effimera novità con animaletti virtuali.
Monster Trucks	1	●									74%	Bella ma stupida corsa di off-road.
ASSI Mortal Kombat 3	1-2	●									93%	Non comprate questo prendete, piuttosto, la trilogia di MK.
Mortal Kombat 4	1-2	●							●		87%	L'istinto omicida portato al massimo.
MK Mythologies	1	●									71%	Sanguinolento ma ordinario platform.
ASSI Mortal Kombat Trilogy	1-2										92%	Un'orgia di sangue a 16-bit. Non male.
Moto Racer	1-2	●							●		86%	Una grandissima gara motociclistica.
Moto Racer 2	1-2	●			●				●		87%	Uno splendido sequel con un sacco di divertimento.
Motorhead	1-2	●			●				●		79%	Gara automobilistica di grande impatto ma di scarso interesse.
Motor Toon GP 2*	1-2	●		●			●				79%	Corsa in stile cartoon altamente giocabile.
Mr Domino	1	●									72%	Originale ma poco longevo.
ASSI Music	1	●								1/98	90%	L'ultima parola in fatto di creazione di musica!
Myst	1	●									68%	Monotona e statica avventura. Triste.
N2O	1-2	●			●				●		70%	Frenetico sparatutto, purtroppo molto ripetitivo.
Nagano Winter Olympics*	1-4	●	●	●					●		83%	Eccellente sfida invernale multiplayer.
Namco Encore*	1	●									79%	Contagioso– meglio: Rolling Thunder.
Namco Museum 1*	1-2	●									70%	Collezione di classici – i migliori: Pacman and Galaga.
Namco Museum 2*	1-2	●									70%	Peggio del Vol 1 – il migliore: Xevious.
Namco Museum 3*	1-2	●									73%	Decente sguardo al passato– il migliore: Pole Position II.
Namco Museum 4	1-2	●									79%	Alcuni giochi interessanti– il migliore: Pacland.
Nanotek Warrior*	1										76%	Stancante sparatutto a livello molecolare.
Nascar Racing '96	1	●					●				80%	Simulazione di corse esauriente– un po' scattoso.
Nascar Racing '98	1-2	●			●		●		●		82%	Il pacchetto completo di Nascar.
Nascar Racing '99	1-2	●			●		●		●	1/98	83%	L'esperienza definitiva della serie Nascar.
NBA Hang Time	1-4	●	●								60%	Un basket piuttosto superato...
NBA In The Zone	1-2	●									79%	Buona simulazione sportiva, ma non quanto Total NBA.
NBA Jam Extreme	1-2	●									79%	Trasposizione arcade troppo esagerata. Un po' scialbo
NBA Jam:TE	1-4	●	●								77%	Azione convulsa due contro due. Abbastanza divertente.
NBA Live '96	1-2	●									82%	Vecchia simulazione del basket. Poco mordente.
NBA Live '97	1-2	●	●								89%	Tutti gli ultimi giocatori e statistiche. Engine migliorata.
NBA Pro '98	1-8	●	●								78%	Buono ma non al passo della concorrenza.
Need For Speed, The	1-2	●		●	●		●				84%	Classica corsa di bolidi fantascientifici. Ottimo link-up!
ASSI Need For Speed 2, The	1-2	●			●		●				90%	Grafica rozza ma con divertimento a lungo termine.
Need For Speed 3, The	1-2	●			●		●		●		87%	Eccezionalmente veloce, ma senza quel tocco di magia.
Newman Haas Racing	1-2	●			●		●		●		74%	Molto simile a F1'97, che è migliore.
NFL Blitz	1-2	●							●		87%	Un vero avversario di *Madden*.
NFL Game Day	1-2	●									73%	Football americano– a chi interessa?
NFL Xtreme	1-2	●							●		61%	Non c'è niente di eXtremo!
NHL '97	1-8	●	●								86%	Intensa azione per l'hockey su ghiaccio– fluido e veloce.
NHL '98	1-8	●									71%	Ottima grafica, pessima giocabilità.
NHL '99	1-8	●							●	1/98	81%	Fluido, duro, veloce e veramente forte!
NHL Face Off	1-2	●									78%	Tentativo ammirevole ma un po' goffo.
NHL Face Off '98	1-8	●	●						●		80%	Il miglior gioco di hockey su ghiaccio per la PlayStation.
NHL Open Ice	1-4	●	●								40%	Superato ed obsoleto hockey!
ASSI Nightmare Creatures	1	●							●		90%	Fantastico splatter a tutto schermo!
Ninja: Shadow Of Darkness	1	●									78%	Buona grafica, ma subito ripetitivo.
Note, The	1	●									72%	Avventura in prima persona abbastanza buono.
Novastorm	1	●									38%	Pessimo sparatutto!
Nuclear Strike	1	●									88%	Graficamente migliore di Soviet Strike.
ASSI ODT	1	●							●	1/99	91%	Impressionante e imperdibile caos mutante.
Off World Interceptor	1-2	●			●						77%	Scattosa e vergognosa battaglia 3-D. Evitare.
Olympic Games	1-8	●	●								89%	Fantastico gioco multi evento.
Olympic Soccer	1-2	●									84%	Ottimo e giocabile calcio, grafica nella media.
One	1	●									86%	Il più distruttivo gioco mai visto!
Onside Soccer	1-2	●									76%	Calcio poco ispirato con alcuni aspetti manageriali.
Overblood	1	●									86%	Avventura spaziale 3-D innovativa e ricco di atmosfera.
Overboard	1-5	●	●						●		75%	Divertente, ripetitivo e semplice picchiaduro.
ASSI Pandemonium	1										90%	Divertente platform game, ma troppo restrittivo.
Pandemonium 2	1	●									72%	Platform lineare, ma con una grafica.piacevole
Panzer General	1-2	●				●					73%	War game strategico per gli amanti del genere.
PaRappa the Rapper	1	●									87%	Tieni il tempo al ritmo delle rime. Stupendo!
Parasite Eve*	1	●							●		87%	Terrificante avventura horror con grafica cinematica.
Peak Performance*	1-2	●			●		●				85%	Eccezionale corsa a 28 macchine– grandi risate!
Perfect Weapon	1	●									65%	Avventura 3-D inconsistente.
Pet In TV	1	●									77%	Il miglior gioco con animaletti virtuali sulla terra!
PGA Tour '96	1-8	●									86%	Beh, è il gioco del golf. Comprate la versione update.
PGA Tour '97	1-4	●									81%	Simulatore di golf estremamente buono.
PGA Tour '98	1-4	●	●								63%	Golf con ottima grafica, purtroppo scarsa giocabilità.
Phat Air Extreme Snowboarding	1-2	●			●						22%	Gioco veramente scadente in un mercato ormai saturo.
Philosoma	1	●									85%	Sparatutto con bella grafica, un po' datato.
Pitball	1-4	●	●								66%	Rozzo e confusionario sport futuristico.

GLI EROI

QUELLI CHE AMIAMO

LARA CROFT
TOMB RAIDER



Una pupa mozzafiato con la pistola. Non male per essere a poligoni

SOLID SNAKE
METAL GEAR SOLID



Spumeggiante ed intrigante, oltretutto un gioco brillante!

JIN KAZAMA
TEKKEN 3



Un demone combattente tiracalci e spacca ossa. La vera essenza di Tekken!

LEON KENNEDY
RESIDENT EVIL 2



Un spiaccica Zombie che impugna armi fantastiche!

SCISSORMAN
CLOCK TOWER



Un serial killer con impermeabile armato di forbici. Un vero pazzo!

& I CATTIVI

E QUELLI CHE ODIAMO

SPYRO
SPYRO THE DRAGON



Un draghetto dalla voce stupida che ballonzola senza senso. Lo odiamo!

GEX
GEX 3D



Una piccola e noiosa lucertola che rifiuta il suo ruolo!

ROSCO
ROSCO McQUEEN



La PlayStation aveva bisogno di un eroe "strano"? No, quindi lasciatelo perdere!

CROC
LEGEND OF THE GOBBOS



Una stupida scusa dagli occhi a palla, per creare un eroe dei videogiochi.

BARRY BURTON
RESIDENT EVIL



Nei momenti di crisi quest'uomo se la fa nei calzoni. Un barbuto fallito!

HARDWARE

TOP 5 PERIFERICHE

JOYPAD



1. Dual Shock — Sony
2. Dual Analogue — Sony
3. Analogue + — Joytech
4. PSX 1 — LMP
5. Station Master — Logic 3

LIGHT GUN



1. G-Con 45 — Sony
2. Scorpion — Fire
3. Erazer — Fire
4. Predator — Logic 3
5. PSX Light Gun — LMP

JOYSTICK



1. Dominator — Logic 3
2. Pro Arcade 2 — Fire
3. EagleMax — Act Labs
4. Arcade Stick — Namco
5. PS Arcade — Interact

VOLANTI



1. Top Gear — Logic 3
2. RS Racing System — Act Labs
3. Rumble Force — LMP
4. NegCon — Sony
5. Jordan GP — Joy Tech

STRANEZZE



THE GLOVE — Reality Quest

È da considerare un gioco!

GIOCO	PLAY N.										PUNT.	NOI DICIAMO...
Pitfall: Beyond the Jungle	1	●									70%	Platform 3-D al di sopra della media.
Player Manager	1-2	●				●					74%	Gioco manageriale banale. Lento e senza attrattiva.
Pocket Fighter*	1-2	●									84%	Riedizione ma comunque immensamente soddisfacente.
PO'ed	1										87%	Clone di Doom, vorrebbe essere umoristico.
Point Blank	1-2	●						●			90%	Coinvolgente sparatoria... ed è legale.
Pool Shark	1-8	●	●			●			●		85%	La più realistica simulazione di biliardo.
Porsche Challenge	1-2	●			●		●		●		82%	Superba grafica, tecnicamente stupendo. Troppo lento.
Power Instinct 2*	1-2	●									52%	Scadente ed osceno picchiaduro– da tenere alla larga.
Powermove Pro Wrestling	1-2	●									51%	Uomini in calzamaglia, gioco asasolutamente terribile.
Powerplay Hockey '97	1-4	●	●								82%	Ancora un gioco dell'hockey, davvero molto bello.
Power Soccer 2	1-4	●	●						●		63%	Fondamentalmente poco divertente!
Poy Poy	1-4	●	●								84%	Originale e allegro gioco multiplayer!
Premier Manager '98	1-4	●				●			●		89%	Il miglior gioco manageriale di calcio mai uscito.
Primal Rage	1-2	●									85%	Picchiaduro con spade. Oggi un po' scarsino.
Prime Goal EX*	1-2	●									62%	Mediocre gioco del calcio. Peggio di FIFA.
Pro Pinball: The Web	1-2	●									90%	Era la migliore simulazione di flipper in circolazione ma...
Pro Pinball: Timeshock	1-2	●									90%	...Si potrebbe impazzire con un flipper così!
Project Overkill	1	●									89%	Violento, sanguinoso ma ripetitivo e niente due giocatori!
Psybadek	1	●							●		52%	Una vera noia.
Psychic Detective	1	●									75%	Gioco con mediocri fantasie erotiche. Meglio buttare.
Psychic Force	1-2										73%	Picchiaduro insolito. Niente di speciale.
Puyo Puyo Sun*	1-2	●			●						87%	Divertimento di gruppo assicurato!
Quarterback Club '96	1-8	●	●								80%	Ancora una volta, a chi interessa?
Raiden Project, The	1-2	●									68%	Abbagliante, ma definitivamente scarsino.
Rage Racer	1	●					●				94%	Corsa super veloce, molto vario e giocabile. Da comprare subito!
Raging Skies	1-2	●		●			●				73%	Discreto sparatutto nei cieli!
Rally Cross*	1-4	●	●		●		●		●		89%	Rally d'alta classe. Da due e quattro giocatori!
Rampage World Tour	1-3		●								77%	Scarso di scenari, ma godibile.
Rapid Racer	1-2	●			●		●		●		87%	Potente e brillante ma ripetitivo...
Rapid Reload	1	●									71%	Sparatutto in stile cartoon. Ormai datato.
Rascal	1	●							●		77%	Platform superato, adatto ai bambini!
Rayman	1	●									87%	platform game coloratissimo, oggi un po' noioso.
Ray Storm*	1-2										75%	Sparatutto coinvolgente a due giocatori.
Ray Tracers	1	●									74%	Velocissima corsa in stile Chase HQ. Piuttosto ordinario.
Re-Loaded	1-2	●									61%	Veramente peggio dell'originale. Insipido.
Rebel Assault 2*	1	●									60%	Con ambientazione in Guerre Stellari. Noioso e ripetitivo.
Reboot	1	●							●		68%	Facile a prima vista, divertimento di breve durata.
Resident Evil	1	●									95%	Avventura gotica horror– raccomandato!

È IN ARRIVO POCKETSTATION

Finte pistole luminose ed economici Joypad la stanno chiamando a gran voce, ma potete scommetterci che questo è un add-on per PlayStation che non passerà i test del mitico Dott. Martino di Iron Man.

Gli inventivi ricercatori e progettisti della Sony Computer Entertainement Inc. ci hanno fatto un delizioso regalino di Natale. La più ingegnosa e bizzarra periferica per PlayStation, la PDA che avete visto nelle foto, sarà disponibile in Giappone dal 23 Dicembre!

I dettagli finali circa la Personal Digital Assistant sono stati comunicati in concomitanza con la data di uscita, dandoci una migliore panoramica sulle potenzialità di questa invenzione. Ora chiamata PocketStation, la PDA ha tre usi principali. Primo, un calendario interno che permette ai giochi compatibili per PlayStation di inserire l'opzione "time-release" come si vede nelle vere macchine da sala giochi. Una nuova macchina può essere sbloccata ogni mese in un gioco di guida, lo stesso può avvenire per un guerriero in un picchiaduro. Tutto ciò può anche essere fatto su basi stagionali, una volta che PocketStation avrà inserito i dati nello slot della Memory Card la vostra PlayStation "saprà" quando è primavera, estate autunno o inverno!

Il secondo utilizzo consiste in un sistema indipendente per quando vi state muovendo. Dopo aver scaricato il software dal CD di PlayStation a PDA tramite la porta della Memory Card, potrete scollegarlo e utilizzarlo senza l'ausilio della console. Un piccolo schermo tipo GameBoy, cinque tasti, batteria al litio e mono speaker renderanno possibile il tutto, ma non è ancora chiaro se il software sarà in forma di giochi o di roba più noiosa come i database (giochi, giochi n.d.r.).



■ *Sony PocketStation: semplice da imparare e usare.*

* Provata non in versione PAL



GIOCO	N.									PLAY	PUNT.	NOI DICIAMO...
Resident Evil: Director's Cut*	1	●									83%	Leggermente meglio di RE, ma sorpassato.
Resident Evil 2*	1	●									96%	Un sequel veramente spettacolare e fortemente terrificante!
Return Fire	1-2	●			●						84%	Discreto giochino di guerra con split screen.
Revolution X	1-2							●			40%	Sparatutto atroce. Veramente brutto.
Ridge Racer	1	●					●				93%	Gioco di grido che ora appare un po' troppo superato.
Ridge Racer Revolution	1-2	●		●			●				90%	Gioco migliorato, con link-up e macchine più carine.
Riot	1-2	●									72%	Sport mortalmente futuristico – simile a Rollerball.
Rise 2: Resurrection	1-2	●									88%	Terrificante picchiaduro con robot. Troppo datato.
Risk	1-4	●	●		●						35%	Gioco di società– privo di competizione.
Rival Schools	1-8	●	●								96%	Il più dinamico gioco di lotta di sempre.
Road Rage	1-2	●					●				24%	Abominevole e scadente simulatore di tai-box. Ugh!
Road Rash	1-2	●									75%	Graficamente scarso, ma divertente. Ora un po' scadente.
Road Rash 3-D	1	●									76%	Deludente sequel senza attrattiva.
Robopit	1-2	●			●						55%	Abominaevole picchiaduro con robot.
Robotron X	1-2	●									85%	Gioco classico, molto veloce, meglio l'originale.
Rock & Roll Racing 2	1-2	●					●				55%	Banale sparatutto. Con interessante modalità due giocatori.
Rockman Battle & Chase*	1-2	●			●						41%	Corsa in stile cartoon banale e poco attraente.
Rockman Dash*	1	●									80%	Divertente avventura in 3-D.
Rogue Trip	1-2	●							●	1/98	92%	Pazzesca gara motoristica.
Rosco McQueen	1	●							●		88%	Scherzate col fuoco con questo bollente gioco!
Runabout*	1	●									77%	Gioco di corse molto giocabile, troppo breve.
Salamander Deluxe Pack	1-2										74%	Datato ma divertente. Sparatutto degli anni ottanta.
Sampras Extreme	1-4	●	●								90%	Uno dei migliori giochi di tennis su PSX. Splendido.
Samurai Showdown*	1-2	●									62%	Dovevano chiamarlo "Il Lento Samurai"!
San Fransisco Rush	1-2	●		●					●	1/98	45%	Non proprio il peggior gioco di corse di tutti i tempi.
S.C.A.R.S.	1-8	●	●								82%	Un discreto, anche se graficamente rozzo gioco di corse.
Sentient	1	●									84%	Coinvolgente ed intelligente avventura. Bizzarro.
Sentinel Returns	1	●				●					62%	Gioco strategico molto ripetitivo e con grafica approssimativa.
Shadow Master	1	●							●		79%	Buona prova, ma manca di varietà ...
Shellshock	1	●									85%	Gioco di carri armati discreto, oggi un po' nell'ordinario.
ShockWave Assault	1	●									87%	Sparatutto con limitate possibilità. Stupido.
Side by Side Special*	1	●					●				63%	Gioco di corse poco ispirato.
Sim City 2000	1	●				●					75%	Un fantastico gioco. Non adatto al PSX.
Skeleton Warriors*	1										56%	Trasposizione grottesca per questo picchiaduro.
SkullMonkeys	1	●									83%	Gradevole giocabilità plastica.
Small Soldiers	1-2	●			●				●	1/99	78%	Grande azione, pessimo film, buon gioco.
Smash Court Tennis	1-4	●	●								86%	Altissima giocabilità, coinvolgente tennis stile cartoon.
Snow Racer	1-2	●			●						50%	Grafica carina, gara purtroppo deludente.

La tecnologia a infrarosso permetterà a due PocketStation di scambiarsi le informazioni immagazzinate, qualunque esse siano.

L'ultima applicazione del PDA è una Memory Card per immagazzinare i dati salvati. Non dimenticate, inoltre che questo meraviglioso gioiellino tecnologico potrebbe dire l'ultima parola in fatto accessorio di moda per la PSX generation. L'originale "Handy Strap", che diventerà uno standard per tutti i possessori di PocketStation, vi permetterà di portarlo sempre con voi... attorno al collo. Aspettate un po' e vedrete che lo faranno tutti. Forse.

Disponibile nei colori bianco e trasparente, la Pocketstation costa 3.000 yen, circa 40.000 lire al momento. Non vediamo l'ora di provarne uno!

■ *La tecnologia a infrarosso permetterà a PocketStation di scambiare le informazioni immagazzinate.*



SPECIFICHE PDA

La PocketStation non è l'unico sistema PDA che sarà distribuito – l'impressionante Dreamcast ha una sua Visual Memory card molto simile. Confrontare...

SEGA VMS	SPECIFICHE	SONY PDA
¥2500	PREZZO	¥3000
27 NOVEMBRE 1998	USCITA	23 DICEMBRE 1998
PROCESSORE 8-BIT	CPU	PROCESSORE RISC 32-BIT
128 KILOBYTE	MEMORIA	128 KILOBYTE
80 X 47 X 16	DIMENSIONI	64 X 42 X 13.5
45G	PESO	40G
HKT-7002	MODELLO	SCPH-4000

NOVITÀ PDA SUL PROSSIMO NUMERO

COIN-OP

LA TOP 5 DI PLAY

Di seguito sono elencate le migliori 5 macchine arcade in cui lo staff di Play inserisce le proprie monete guadagnate con fatica. Se avete giocato a interessanti coin-op di recente, fatecelo sapere e lo includeremo nel nostro elenco.

TIME CRISIS 2

La Sega ha finalmente lanciato questo fantastico gioco... e noi viviamo praticamente per giocarci



SEGA RALLY 2

Una intensa corsa testa a testa così reale che non ci si aspetta di uscirne illesi! Hmm, veloce.



SOUL CALIBUR

Non molto diverso da *Soul Edge*, comunque produce abbastanza scintille da rendere la gara entusiasmante.



SF ALPHA 3

La serie può essere molto vecchia, ma continua a funzionare. Quest'ultimo episodio ne è la prova!



DARK HORSE

Sperimentate la gioia di un fantino senza dover essere un tappo ed indossare stupidi abiti!



VERSIONI IMPORTATE

AKUJI THE HEARTLESS
Versione USA ■ Dic 17

ARMY MEN 3-D
Versione USA ■ Dic 14

BEAVIS & BUTTHEAD
Versione USA ■ Feb 16

BOMBERMAN RACE
Versione USA ■ Dic 20

CARMEGEDDON 2
Versione USA ■ Gen 20

CHOCOBO DUNGEON 2
Versione JP ■ Dic 23

CLOCK TOWER 2
Versione USA ■ Dic 21

DANCE! DANCE! DANCE!
Versione JP ■ Dic 3

DEAD IN THE WATER
Versione USA ■ Dic 8

DEAD UNITY
Versione USA ■ Apr 20

DOLPHIN'S DREAM
Versione USA ■ Dic 20

EHRGEIZ
Versione JP ■ Dic 17

G-SHOCK
Versione USA ■ Dic 20

IRITATING STICK(?)
Versione USA ■ Feb 20

LOK2: SOUL REAVER
Versione USA ■ Feb 20

MARVEL VS SF
Versione USA ■ Feb 20

MONKEY HERO
Versione USA — Feb 20

PAC-MAN 3-D
Versione USA ■ Gen 20

POY POY 2
Versione USA ■ Dic 20

QUAKE 2
Versione USA ■ Feb 16

RC STUNT COPTER
Versione USA ■ Mar 20

RAMPAGE UNIVERSAL
Versione USA ■ Mar 20

RAYMAN 2
Versione USA ■ Mag 31

SF ZERO 3
Versione JP ■ Dic 23

SILENT HILL
Versione USA ■ Feb 20

SMASH COURT 2
Versione JP ■ Nov 12

SYPHON FILTER
Versione USA ■ Feb 20

VERMIN
Versione USA ■ Mag 20

WARHAWK 2
Versione USA ■ Gen 20

X-MEN
Versione USA ■ Mar 20

DISNEY'S TETRIS
Versione USA ■ Nov 20

Legenda:
USA = Americana NTSC
JP = Giapponese NTSC

GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Soccer '97	1-4	●	●								82%	Versione con squadre inglesi di Olympic – veramente giocabile!
Soul Blade*	1-2	●									96%	Il miglior picchiaduro con armi su PSX!
Soviet Strike	1	●									83%	Sparatutto con elicotteri carino, grafica mediocre.
Space Hulk	1	●									84%	Claustrofobico ed intenso gioco strategico in 3D.
Space Jam	1-6		●								39%	Pessimo gioco del basket in stile cartoon, basato sul film.
Spawn: The Eternal	1	●									49%	Stupida e fantasiosa avventura infernale!
Speedster	1-2	●			●		●				80%	Gara splendida di buona fattura, purtroppo lento.
Spice World (con Geri)	1	●									25%	Uno spreco delle Spice... anche se economico!
Spider*	1	●									75%	Platform con gli aracnidi. Può risultare noioso.
Spot Goes to Hollywood*	1	●									72%	Platform game in stile cartoon poco ispirato.
Spyro The Dragon	1	●							●	1/98	88%	Un buon platform che manca di attrattiva.
Stahlfeder*	1	●									65%	Sparatutto verticale in vecchio stile. Troppo facile.
Star Gladiator	1-2	●									88%	Valido picchiaduro della Capcom.
Starblade Alpha	1	●									68%	Azione molto coinvolgente, però senza alcun controllo...
Starfighter 3000	1										85%	Una buona prova per questo strategico sparatutto in stile sci-fi.
Star Wars: Masters of Teras Kasi*	1-2	●									74%	Una grande licenza eppure sprecata in modo negativo.
Starwinder	1	●									77%	Corsa spaziale piuttosto lineare. Manca di eccitazione.
Steel Harbinger	1	●									80%	Controllare un violento ninfetto non è proprio divertente.
Steel Reign	1-2	●			●				●		58%	Noleggiatelo, non compratelo!
Streak	1-2	●		●					●		59%	Un gioco piuttosto brutto!
Street Fighter Alpha	1-2	●									93%	Classico picchiaduro in. Ora rimpiazzato.
Street Fighter Collection	1-2	●									67%	A volte sarebbe meglio lasciar perdere!
Street Fighter Ex Plus	1-2	●									91%	Assolutamente Eccellente!
Street Fighter: The Movie	1-2	●									35%	L'originale è stato fotocopiato male! Brutto!
Street Fighter Zero 2*	1-2	●									94%	Semplice, grafica coloratissima. Eccezionale giocabilità!
Street Racer	1-8	●	●		●						84%	Clone infantile di Mario Kart, buon multi-player.
Strikepoint*	1-2	●			●						54%	Simulazione di elicottero scadente e poco convincente.
Striker '96	1-4	●	●								73%	Estremamente giocabile, ma oggi estremamente datato.
Suikoden	1	●									80%	Dolce e duraturo RPG Manga.
Super Puzzle Fighter 2*	1-2	●									90%	Fantastico puzzle game giapponese!
Supersonic Racers	1-8	●	●								91%	Caotica corsa in stile Wacky Races.
Swagman	1	●									82%	Efficiente avventura in stile cartoon.
Syndicate Wars	1-4	●	●			●					85%	Adoro l'odore del napalm la mattina!
Tail Of The Sun*	1	●									84%	Innovativa cavernicola avventura. Presentazione pessima.
Tales Of Destiny*	1	●									77%	Interessante gioco di ruolo giapponese.
Tekken	1-2	●									84%	Era il miglior picchiaduro in 3-D, ancora apprezzabile.
Tekken 2*	1-2	●									95%	Il picchiaduro in 3-D per eccellenza. Acquisto obbligato!
Tekken 3*	1-2	●							●		97%	Indubbiamente il miglir picchiaduro in circolazione.
Tempest X3	1-2	●									86%	Update di un vecchio coin-op. Divertimento sicuro.
Tenchu	1	●							●	1/98	85%	Oscura e mortale azione.
Tennis Arena	1-4	●	●								84%	Fluido, appassionante e giocabile...
Ten Pin Ally	1-6										60%	Simulatore di bowling insensato e squallido.
Test Drive Off-Road	1-2	●			●						35%	Un vero fiasco! Macchia il buon nome di Test Drive.
Test Drive 4X4	1	●							●		54%	Inutile prodotto di un mercato ormai saturo.
Test Drive 4	1-2	●		●			●				86%	Divertimento assicurato per molto tempo!
Test Drive 5	1-2	●		●			●		●		75%	Messo alle strette dalla concorrenza.
Tetris Plus	1-2	●									81%	Attraente ma antiquato.
Theme Hospital	1	●									88%	Sicuramente più divertente di un ospedale!
Theme Park	1	●									86%	Costruite il vostro parco divertimenti. Molto ben congegnato.
Three Lions	1-2	●									80%	Carino ma lento. Non proprio il massimo!
Tiger Shark	1										62%	Decente sparatutto acquatico e aereo. Pacchiano.
Time Commando	1										78%	Avventura restrittiva ma graficamente impressionante.
Time Crisis*	1	●						●			90%	Stupendo gioco d'azione. Il massimo.
Tobal No. 1*	1-2	●									94%	Strepitoso picchiaduro im high res.
Tobal 2*	1-2	●					●		●		92%	Sequel molto migliorato. Di tutto, di più!
TOCA: Touring Car	1-2	●			●		●		●		92%	Veramente veloce, divertente, veramente rally!
TOCA: Touring Car 2	1-2	●		●	●		●		●	1/99	94%	Emozioni a non finire!
Tokyo Highway Battle	1	●									73%	Grande idea, sminuita da una lentezza estenuante.
Tomba*	1	●									56%	Deludente e datato platform/RPG.
Tomb Raider	1	●									94%	Stupefacente avventura 3D in stile Indiana Jones.
Tomb Raider II	1	●							●		95%	Ottimo sequel che supera le aspettative.
Tommi Mäkinen Rally	1-2	●			●		●		●		39%	Il peggio dei giochi di rally!
Top Gun: Fire at Will	1	●									76%	Simulatore di volo con combattimento basato sul film.
Toshinden	1-2	●									76%	Il primo rivale di Tekken, graficamente fantastico. Datato.
Toshinden 2*	1-2	●									74%	Molto peggio del primo. Evitare come la peste.
Toshinden 3	1-2	●									78%	Un discreto picchiaduro. Niente di più.
Total Drivin'	1-4	●		●	●		●		●		84%	Eccitante corsa con eccellenti varianti.
Total Eclipse Turbo	1	●									69%	Scarso sparatutto in terza persona. Dalla 3DO.
Total NBA '96	1-8	●	●								94%	Il miglior gioco di basket su PSX, fino a...
Total NBA '97	1-8	●	●								92%	Il più avanzato gioco di basket di tutti!
Total NBA '98	1-8	●	●						●		93%	Ottimo seguito, sempre il migliore!
Touring Car Championship	1-2	●			●		●		●		92%	Veloce, divertente gioco di corsa!
Transport Tycoon	1	●				●					78%	Avvincente gioco di strategia sui mezzi di trasporto.
Trash It	1-4	●	●								55%	Mediocre puzzle game.
Treasures of the Deep*	1	●							●		83%	Avventura sottomarina ricca di atmosfera.

arcade shoot'em up	beat-'em-up	prima persona	puzzle e vari	platform	gioco di guida	sportivo	strategia/adventure

* Provato non in versione PAL

GIOCO										PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
True Pinball	1										65%	Flipper troppo sopavvalutato. Niente salvataggi!
Tunnel B1	1-2	●									87%	Sfavillante dimostrazione grafica. Breve durata.
Twinbee Deluxe Pack*	1-2	●									65%	Vivace sparatutto giapponese in stile cartoon. Sufficiente.
Twisted Metal	1-2	●			●						78%	Graficamente scadente, ma ha spianato la strada a ...
Twisted Metal 2 (World Tour)*	1-2				●						88%	Straordinario ed irresistibile in due giocatori!
Unholy War (The)	1-2	●			●				●	1/98	70%	Scarsino, ma offre una buona giocabilità se giocato in due!
V2000	1	●							●		82%	Inflessibile e riflessivo sparatutto .
V-Ball Beach Volley Heroes	1-2	●									30%	Un gioco che non si lascia giocare!
Vandal-Hearts*	1	●									81%	RPG fantasy strategico. Sanguinoso.
ASSI Victory Boxing	1-2	●									90%	Veloce e fluida trasposizione di questo sport.
ASSI Victory Boxing 2	1-2	●							●		90%	Frenetica azione in un sequel molto vivace.
Viewpoint	1	●									74%	Sparatutto con visuale isometrica. Pessimo rallentamento.
ASSI Vigilante 8	1-2	●			●				●		94%	Grosse pistole, incredibili esplosioni , gigantesca attrazione!
Virtual Golf	1-4	●									61%	Grigia simulazione del golf, Actua Golf 2 è molto meglio.
Virtual Pool	1-2	●				●					68%	Grande gioco per PC, goffo e lento su PSX.
VMX Racing	1-2	●			●						45%	Corsa graficamente scarna e francamente ingiocabile,
V-Rally	1-4	●			●		●				87%	Veloce simulatore di rally con un grande split screen.
VRBaseball '97	1-2	●									80%	Eccellente ed esaurintesimulatore di questo sport.
Viper	1	●							●		46%	Oscuro e lineare sparatutto con elicotteri.
Vs	1-2	●									72%	Fluido, ma troppo semplicistico per un picchiaduro.
V-Tennis	1-2	●									75%	Mellifluo gioco del tennis. Comprate Sampras o Smash Court.
Warcraft 2: The Dark Saga	1	●									86%	Gioco strategico medievale incredibilmente coinvolgente!
Wargames	1-2	●			●				●		60%	Simulatore di guerra con tattiche limitate.
Warhammer: SOTHR	1	●									82%	War game incredibilmente complesso, ma gratificante.
Warhawk	1	●									68%	Sparatutto con elicotteri piuttosto ordinario.
WCW Nitro	1-2	●									80%	Il miglior gioco del wrestling sulla PlayStation.
WCWVs The World	1-2	●									79%	Il miglior gioco di wrestling per PSX, fino al successivo.
Wild 9	1	●							●		72%	Un decente platform, ma senza innovazioni.
Wild Arms*	1	●									85%	RPG eccezionalmente godibile con una vera competizione.
Williams' Arcade's Greatest	1-2	●									84%	Decente pacchetto di classici. I migliori: Robotron, Defender.
Wing Commander III	1	●									82%	Costosa opera spaziale, con trama coinvolgente.
Wing Commander IV	1	●									67%	Forse più costoso, ma con meno originalità.
Wing Over	1-2	●		●			●				50%	Sparatutto aereo molto datato.
Wipeout	1-2	●		●							89%	Un gioco di corsa che è arte allo stato pro. Oggi stancante.
ASSI Wipeout 2097	1-2	●		●			●				93%	Molto meglio di Wipeout – un gioco sbalorditivo.
World Cup '98	1-8	●	●						●		86%	Un gioco del calcio estremamente curato.
World Cup Golf	1-8	●									71%	Simulatore di golf renderizzato. Al di sopra della media.
ASSI World League Soccer	1-4	●							●		90%	Il migliore gioco del calcio su PSX!
ASSI Worms	1-4	●									92%	Graficamente scarno ma giocabilissimo con il multi-player.
Wreckin' Crew	1-2	●			●				●		83%	Appassionante e sfrontato gioco di corsa automobilistica.
Wrestlemania	1-4	●	●								74%	Il wrestling non è un vero sport. Il gioco è superato.
WWF Warzone	1-4	●	●								85%	Il miglior gioco di wrestling sulla PlayStation.
X2	1-2	●									77%	Grafica stupefacente per uno sparatutto troppo difficile!
X-Com: Enemy Unknown	1	●				●					82%	Affascinante gioco strategico a turni.
X-Com: Terror from the Deep	1	●				●					88%	Gioco strategico a turni subacqueo molto coinvolgente.
Xenocracy	1	●							●		70%	Non esaltante ma divertente ed avvincente.
X-Men Vs Street Fighter*	1-2	●									82%	Sgargiante e vibrante, ma questa volta vince il Saturn!
Xevious 3D/G*	1-2	●									72%	Collezione di tutti i giochi Xevious. Non male.
Yusha	1-2	●									60%	Grafica carina, ma giocabilità sorpassata.
Z	1-2	●		●		●					85%	Duro come l'inferno Ma intensamente gratificante.
Zeitgeist*	1	●									51%	Sparatutto incredibilmente lento. Indegno.
Zero Divide 2	1-2	●									53%	Esclusivamente per i fan dei robot da guerra.

LA GUIDA PIÙ COMPLETA A TUTTI I GIOCHI PER PLAYSTATION

WANTED

LE NOSTRE TOP 10

METAL GEAR SOLID
MARZO 1999

Non dovete aspettare molto prima di potervi divertire con questo gioco. Rulli di tamburo a febbraio!

FINAL FANTASY VIII
NATALE 1998 [JAP]

Questo gioco, distribuito in Giappone a Natale, verrà recensito completamente il mese prossimo!

R4: RIDGE RACER
DICEMBRE [JAP]

Nuove verità vengono alla luce, inclusa una versione rimodernata dell'originale RR.

QUAKE II
TBA

Pensavamo che il gioco fosse quasi pronto, ma la data di uscita è slittata ancora.

SOUL CALIBUR
TBA

Siamo sempre in attesa di una fedele conversione di questo picchiaduro!

TIME CRISIS 2
TBA

La versione per la PlayStation non è ancora confermata... vi terremo informati!

MILLE VOLTE GRAZIE!!!

Grazie, grazie, grazie !!!

Grazie per le decine e decine di lettere, fax ed e-mail inviati in redazione!!!

Grazie per i complimenti, i suggerimenti e i consigli !!!

Grazie per le critiche, sempre costruttive e sempre volte ad un miglioramento !!!

Grazie, grazie, grazie... in questo piccolo spazio vorrei soffermarmi su due punti caldi, ricordando che dal prossimo mese (poiché le prime missive sono arrivate in pratica alla chiusura di questo numero) partirà la rubrica PLAY ARENA, dove la vostra voce prenderà largo spazio.

Il poster: sul primo numero, e anche su questo che avete tra le mani, il poster è stato inserito tra due recensioni, causando la disperazione (giustissima) di molti lettori: chiedendo umilmente scusa a tutti i lettori, dal prossimo mese non capiterà più...

Trucchi: molti lettori ci hanno richiesto un angolino dedicato a trucchi, soluzioni ecccetera. Nel progetto originale di PLAY, questa rubrica non era stata contemplata per un semplice motivo: volevamo dare ampio spazio alle anteprime e alle recensioni.

Considerate le numerose richieste, stiamo progettando questa nuova rubrica, per il momento consigliamo ai più accaniti cultori di trucchi, soluzioni eccetera, di correre in edicola ad acquistare la nostra consorella PowerStation, tutta dedicata appunto a guide, soluzioni, cheats, tips e trucchi vari.

Per concludere, ancora grazie, invitandovi a scrivere a PLAY ARENA perché

PLAY – I migliori giochi per la tua Playstation deve essere appunto la TUA rivista!!!

La redazione

PLAY ARENA

È naturale che una nuova rivista non abbia nel secondo numero la rubrica della posta: dunque se volete far nascere questo spazio dedicato a voi chiamate, appunto, PLAY ARENA scrivete, scrivete, scrivete, tutto è accettato: suggerimenti, consigli, domande generiche, critiche costruttive, distruttive, e perché no, complimenti. Bye

C.A. REDAZIONE DI PLAY

Play Arena • Gruppo Editoriale Futura
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: play@futura-ge.com

Entrate nel fiammeggiante mondo di Apocalypse e impersonate il mitico Bruce Willis!
La recensione completa è a pagina 48.

I controlli della meravigliosa demo sono semplicissimi:

L1: Cambiare arma
L2: Abbassarsi

R1: Saltare
R2: Bomba intelligente

□ Sparare con arma a sinistra

△ Sparare con arma in avanti

○ Sparare con arma a destra

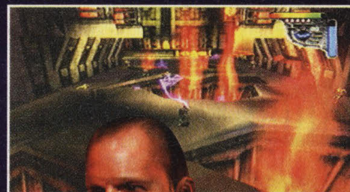
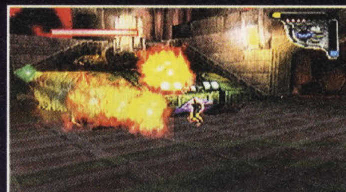
✕ Sparare con arma indietro

Croce direzionale: per spostarsi nelle varie direzioni

Start: Pausa

Nella schermata di gioco, in alto a destra, appaiono:
- l'indicatore di salute (barra in alto orizzontale),
- l'indicatore di munizioni (barra verticale a destra)
- e l'arsenale (figura tra i due indicatori).

A questo punto, non ci resta che augurarvi un distruttivo divertimento!!!


PLAY

Gruppo Editoriale Futura S.p.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile, 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Direttore responsabile
Paolo Reina
Coordinamento editoriale
Elga Corricelli
Coordinamento redazionale
Massimiliano Anticoli
Consulenza editoriale
Publish Art - Pavia
Hanno collaborato
Fabio Bernareggi, Fabio D'Italia, Roberta Leone, Maria Grazia Piacentini, Caizzone Romina, Matteo Tenca, Roberto Uccelli.
Ringraziamenti
Si ringrazia per la preziosa collaborazione: Halifax, Diego Cortese, Simone Bregni
Corrispondente dal Giappone
Shintaru Kanauya
Corrispondente dagli USA
Kat Bucannon
Pubblicità
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA

Sede Legale
Via XXV Aprile, 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti
Gruppo Editoriale Futura SpA
C.P. 88-20091
Bresso (MI)
Telefono: 02/66526213
(ore 9.00-12.30)
Fax: 02/66526300
e-mail
abbonamenti@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n. 38805206)
Stampa
Roto 2000
Fotolito
CSG - Grassobbio (BG)
Distribuzione
So.Di.P. - Via Bettola, 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45%, art. 2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 2/11/98 n. 1363. Play possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Play Magazine-Paragon Publishing UK. Prezzo della rivista L. 5.000. Rivista + CD L. 12.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in cotrassegno. I versamente devono essere effettuati sul c.c.p. n. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.
I lettori che non trovassero Play in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

KENSEI

SACRED FIST



FINO ALLA FINE





HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

